
TE ENSEÑAMOS TODOS LOS JUEGOS EXISTENTES PARA XBOX 360
DISFRUTA CADA MES DE LOS JUEGOS MÁS NUEVOS CON LA REVISTA NÚMERO 1 DE XBOX 360
XBOX 360
LA REVISTA OFICIAL DE XBOX
6,95€ Nº6 MAYO 2007
PGR4
DESPUÉS DE TANTOS TIROS QUEREMOS...
VELOCIDAD
SPIDERMAN 3
EL HOMBRE DE NEGRO
7 DEMOS
GHOST RECON AW 2, CRACKDOWN, DEF JAM ICON, BATTLESTATIONS MIDWAY...
UNA REVISTA MARCA
+
COLIN MCRAE DIRT
FORZA MOTOR SPORT 2
FLAT OUT ULTIMATE CARNAGE
Y ADEMÁS... NARUTO HOUR OF VICTORY
GUITAR HERO II NBA STREET HOMECOURT
SAMURAI WARRIORS EMPIRE 2
TURNING POINT: FALL OF LIBERTY
LA REVISTA OFICIAL XBOX 360
SORTEO
ESE O ERRE TE E O
MEGASORTEO DE 50 JUEGOS PARA XBOX 360
GUITAR HERO II, UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2006-2007, DEF JAM ICON, GHOST RECON AW 2, VIRTUA TENNIS 3, CRACKDOWN, SAMURAI WARRIORS 2... Y MÁS
EL DIRECTOR
05/07
XBOX 360
PREMIO 50 JUEGOS
0000>22121974>28101972>0002
«GHOST RECON AW 2»
Scott y sus Ghost tendrán que evitar
9 771887 110007 00006

¡DEJA SIEMPRE UNA LUZ ENCENDIDA!

THE DARKNESS

THE DARKNESS IS SPREADING.COM

















Bienvenido





Director: David Sanz
T: 91 321 52 89
E: dsanz@recoletos.es

CAMBIO. ES LA PALABRA CLAVE. Primero, porque es como se evoluciona. Aquí tenéis otra prueba más. No os asustéis si no veis de primeras las páginas dedicadas al DVD, no las hemos eliminado. Siguiendo vuestras peticiones, hemos decidido ubicarlas en la parte final de la revista para que primero podáis disfrutar de todos los reportajes, análisis, noticias... Veréis como también hemos comenzado una sección nueva donde se analizarán todos los juegos arcade que 'cuelguen' en Xbox Live. Así no os perderéis ningún título del bazar, y, sobre todo, no gastaréis ni un MP de más sin saber si el juego merece la pena o no.
Cambio. La palabra clave. Cambio... de marcha. Después de tantos tiros (Gears Of War, Lost Planet: Extreme Condition, The Darkness, Bioshock y Ghost Recon Advanced Warfighter 2) el cuerpo nos pedía otro tipo de marcha. Y de marcha tendréis que cambiar millones de veces con los pedazo de juegos que Xbox 360 está por estrenar: Project Gotham Racing 4 -exclusiva-, Colin McRae Dirt, Forza Motorsport 2, Flatout Ultimate Carnage... Todos ellos presentes en el número que tienes entre tus manos.
Así que ya sabes, ve ahorrando para gasolina porque ha llegado el momento de dar un garbeo... en buga.

Y recuerda...
¡Nos vemos en la carretera! (Pág. 5)

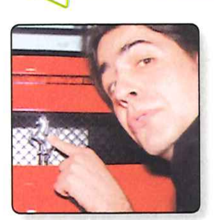
FE DE ERRATAS:
En la página 106 del nº 5 de Xbox 360: La Revista Oficial aparece erróneamente: '13 Demos', cuando debería aparecer '7 Demos'.



PROJECT GOTHAM RACING 4: Si todavía te pasas las horas jugando a PGR3, vas a llorar cuando veas todo lo que te espera en la cuarta entrega.



SUPERAMOS LOS 100 JUEGOS: Nuestra amada Xbox 360 ya cuenta en el mercado con más de 100 títulos. ¿Quieres verlos todos en nuestro reportaje especial?



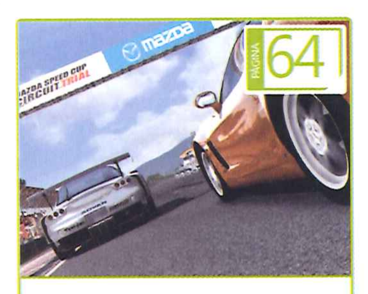
Redacción: Chema Antón
T: 91 337 32 20
E: xbox360@recoletos.es
Gamertag: OXM Chema



Redacción: Gustavo Maeso
T: 91 337 32 20
E: gmaeso@recoletos.es
Gamertag: OXM Maeso



HOUR OF VICTORY: Viajamos hasta Salzburgo para ver todo el potencial del nuevo juego basado en la II Guerra Mundial que ya comienza a quitarnos el sueño.



FORZA MOTORSPORT 2: Las cosas se ponen muy serias en el mundo de las dos ruedas de Xbox 360. La secuela del genial Forza llega a la nueva generación pisando fuerte.



Reviews: Xcast
T: 91 337 32 20
E: xbox360@recoletos.es
Gamertag: OXM Xcast



Arte: Sol García
T: 91 337 32 20
E: mgsanchez@recoletos.es


XBOX 360
LA REVISTA OFICIAL XBOX
Director: David Sanz Verjano
Redacción: Gustavo Maeso
Arte: Sol García
Diseño: José Juan Gámez (director de arte) y Antonio Hervás
Han colaborado en este número...
Chema Antón, Xcast, Dr. Marble, Jorge Núñez, José M. Rodríguez, Rosa Royán, Mari Paz Ponce, Fabiola Palomo, Juan Manuel Castillo, José Manchado y Yolanda Morales
P.º de la Castellana, 66. 2.ª planta
28046 Madrid. **Tfno.** 91 321 52 89 / 91
e-mail: xbox360@recoletos.es

REVISTAS MARCA:
Director gerente: Ángel Montero
Director editorial: Carlos Carpio
Jefe de Márketing: Elena González
Jefe Publicidad revistas de Deportes: Conrado Godoy

PUBLICIDAD Novomedia S.A.
Pº de la Castellana, 66. 28046 Madrid
Tfno. 91 337 32 58
Presidente: José Manuel Rodrigo
Director del área de prensa: Emilio Rabasa
Director de Publicidad: Carlos Linares-Rivas
Responsable Publicidad Xbox 360: Ignacio Cartas
Pº de la Castellana 66, 4ª planta. 28046 Madrid.
Tfno. 91 321 69 64 / 680 582 738
Coordinación: Aurora Fernández
Tfno. 91 337 32 50. **Fax:** 91 337 37 84
Barcelona: Valentín Martí (director) y Eduard Carcaré.
Tfno. 93 227 67 11.
Bilbao: Juan Luis González Andulza.
Tfno. 94 435 65 20.
Valencia: José Vicente Sánchez-Beato.
Tfno. 96 351 77 76.
Andalucía: Antonio Martos. **Tfno.** 95 499 14 40.
Galicia: La Coruña: Juan Miguel Viu Rodríguez. **Tfno.** 981 20 85 37 **Vigo:** Manuel Carrera de la Fuente. **Tfno.:** 986 22 91 28. **Fax:** 986 43 81 99
Zaragoza: Álvaro Cardemil. **Tfno.** 976 30 24 22

SUSCRIPCIONES:
Pº de la Castellana 66, 4ª Planta 28046 Madrid. 902 37 33 37 L-V de 9 a 18 h.
www.suscripcionesrecoletos.com/
suscripciones@recoletos.es
EJEMPLARES ATRASADOS
ENTREGAS URBANAS: 902 50 54 86 /
Fax: 91 208 93 31. L-J de 9-15h. y 16-18h; V de 8 a 15 h.
PRODUCCIÓN
Fernando García Monzón / Jesús González / Andrea Beneras. **Tfno.** 91 337 43 61
IMPRIME: LITOFINTER INDUSTRIA GRÁFICA
Mar Mediterráneo, 16 - Polígono Industrial 28830 San Fernando de Henares (Madrid).
Tfno. 91 675 70 00
DISTRIBUCIÓN
Pº de la Castellana, 66, 28046 Madrid
Tfnos. 91 337 31 67 Y 91 337 37 91
PRINTED IN SPAIN / IMPRESO EN ESPAÑA. **Depósito Legal**: M-45004-2006
ISSN: 1887 – 1100


DISFRUTA CADA MES DE LOS JUEGOS MÁS NUEVOS CON LA REVISTA Nº1 DE XBOX 360
XBOX 360
LA REVISTA OFICIAL XBOX

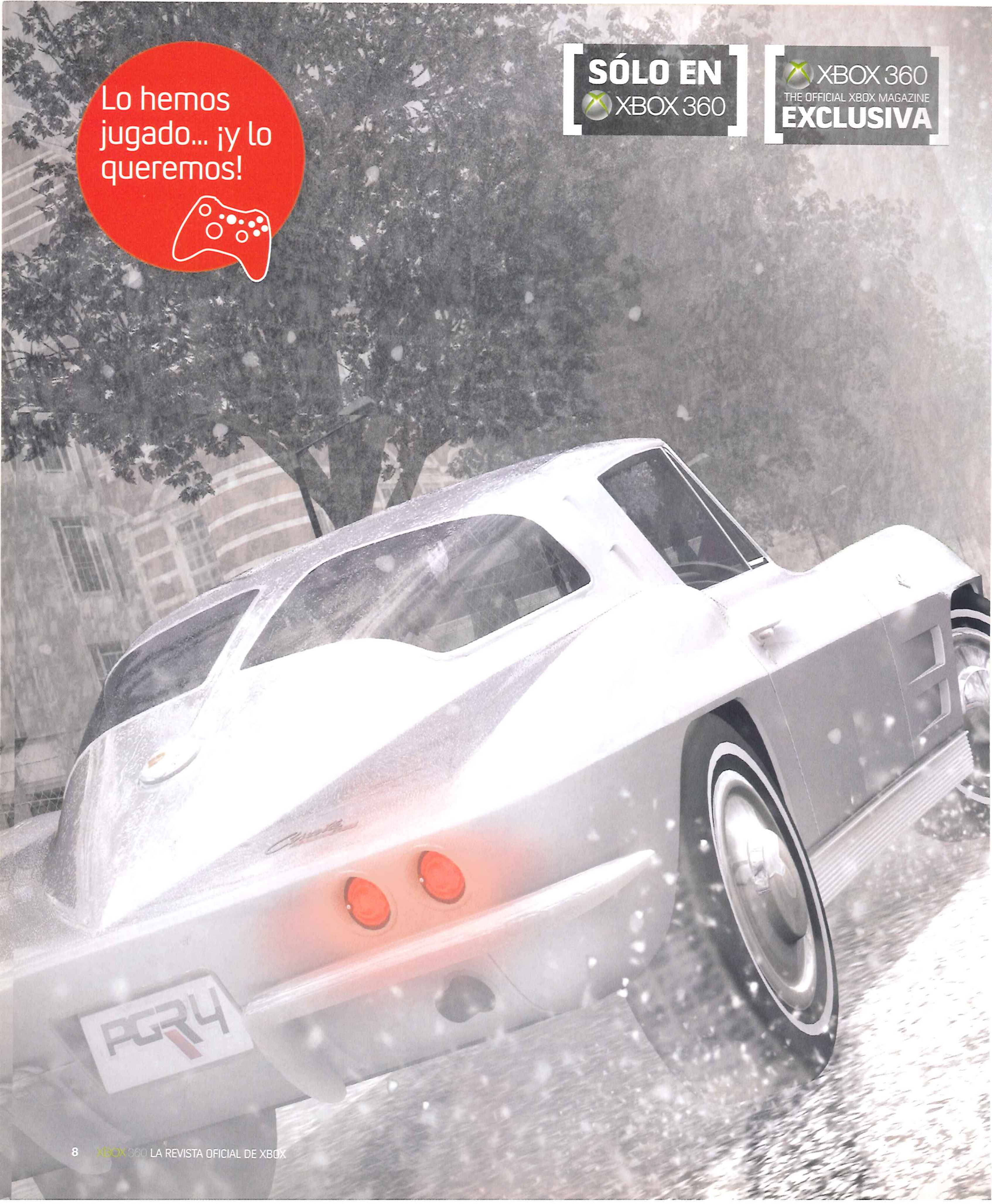
Contenidos

¡ME LO LLEVO PUESTO!

Teníamos ganas de darle al acelerador. Y poder hacerlo sin pensar, a lo loco, sin miedo a perder puntos del carné o dejarnos el sueldo en el taller de chapa y pintura. Y Microsoft, que cumple casi todos nuestros deseos, va y nos regala la posibilidad de ver, probar y masticar *Project Gotham Racing 4* y *Forza Motorsport 2*, los dos títulos más deseados por todo amante a la conducción que se precie. Y de postre, pues *Colin McRae Dirt* y *FlatOut Ultimate Carnage*. Con tanto quemar rueda, es comprensible que nuestro compañero Chema se colara en un concesionario de deportivos de lujo y que tviera que ir la Guardia Civil a sacarlo del Ferrari al que pretendía encadenarse. Si es que cuando uno prueba lo bueno...



Fotos: José Manchado


Lo hemos jugado... ¡y lo queremos!
SÓLO EN XBOX 360
XBOX 360 THE OFFICIAL XBOX MAGAZINE EXCLUSIVA
PGR4



PROJECT GOTHAM RACING 4

PUB: MICROSOFT | **DES:** BIZARRE CREATIONS | **JUGADORES:** 1-8 | **PORCENTAJE COMPLETADO**

XBOX LIVE: CASI TODO | **PERSONALIZACIÓN:** TUS COCHES Y TU PRESTIGIO ONLINE | 50%

LANZAMIENTO: OTOÑO

Project Gotham Racing 4

Dos años de desarrollo para crear la experiencia de conducción definitiva

AUTOR: OXM Chema

AUTOR: OXM Xcast



EN ESTAS FECHAS hace dos años, tuvimos la oportunidad de echar un vistazo a los estudios de Bizarre. Aún no se había lanzado Xbox 360 y Bizarre estaba haciendo PGR3 completamente a ciegas. Tenían el juego en varios discos duros por sus oficinas, pero no había nada que se pudiera jugar ni un poquito. No queremos ni imaginar lo horriblemente difícil y duro que pudo llegar a ser acabarlo a tiempo para el lanzamiento de Xbox 360 a finales de año. Ahora todo es muy distinto. La consola está terminada. Bizarre tiene una, nosotros también tenemos una, y todo el mundo sabe cómo funciona y lo que puede hacer Xbox 360. Así que, con PGR3 como punto de partida, se pusieron manos a la obra con PGR4 nada más lanzar su anterior entrega. Y está vez los meteorólogos han hecho un trabajo fantástico. Cuando llueve, lo hace de verdad. Cuando nieva necesitarás abrigarte y ya cuando hay aguanieve... Las inclemencias meteorológicas han vuelto y están realizadas con verdadero mimo. Lo primero que encontramos es la lluvia. La lluvia nunca nos ha gustado. En el mundo real te moja el pelo, empapa tus pantalones y ensucia tus zapatillas. En los juegos hace que todo sea más difícil y aburrido. En PGR4 estaremos deseando que llueva. Porque podemos ver las gotas de agua sobre la carrocería del coche. Suena tonto, pero sólo hasta que lo ves. Es un efecto increíble. No es sólo una textura de "coche mojado" pegada al chasis,

»La lluvia en PGR4 es increíble, de lo más impresionantes que hemos visto



LOS CABALLEROS OSCUROS

Esto es un Ferrari 599 GTB Fiorano. Lo sabemos porque Bizarre nos ha mandado una lista. Comprueba el tiempo cambiante y la iluminación, o el detalle de cada circuito y el humo de la parte trasera del coche. PGR4 no es sólo un poco mejor que PGR3 —le saca tres vueltas de ventaja.

El modo foto te permite crear espectaculares imágenes en segundos.

ECHA UN VISTAZO A...

LOS ESCENARIOS
No parece una ciudad de la saga, ¿verdad? No nos permiten "decir" qué sitios visitaremos, pero se pueden adivinar por las capturas...

LOS JUEGOS DE LUCES
Las carreras pueden ser a plena luz o en la oscuridad total. Incluso puede que empiece a llover en medio de una carrera.

»Shanghai va desde los sucios callejones al paraíso capitalista en un par de acelerones

▶▶ puedes ver pequeñas y redondas gotas pegadas a la carrocería. Cientos, miles de ellas. Se mueven juntas, con la inercia, yendo de lado a lado, juntándose en pequeñas piscinitas y desapareciendo.

Esto quiere decir que necesitaremos hacer uso de nuestro limpiaparabrisas. Y ¿recordáis la vista interior que tenía PGR3? Se ha vuelto aún más espectacular; choca contra un muro y la cabeza del conductor retumbará, haciéndote perder de vista la carretera por un segundo o dos mientras él o ella (habrá también conductoras) recupera el sentido.

Retomando el tiempo, que llueva no sólo pone el circuito resbaladizo. PGR4 tiene charcos; extensiones de agua esperando en las esquinas más oscuras de cada trazado. Los charcos no son un simple adorno, no nos equivoquemos. Modifican el manejo de nuestro coche, anegando las ruedas y haciéndonos ir despacio, obligándonos a recordar dónde se forman para evitarlos.

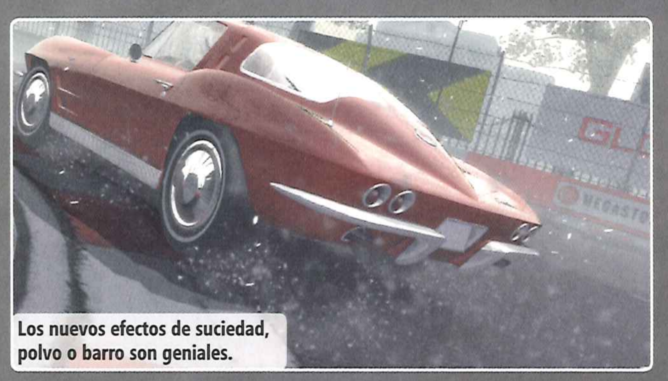
La iluminación cambia con el clima. Nos enseñaron una carrera en un nuevo circuito de una ciudad montañosa y desigual. Algo parecido al Edimburgo de PGR2. La niebla se posó sobre las calles a menor altura para, mientras subimos, dejar atrás la oscuridad hasta llegar a un sol radiante. Es un efecto sorprendente. Además, el cielo se oscurece cuando las nubes tapan el sol, hasta el

#01



Este rojo es único. Su composición es más secreta que la de la Coca-Cola.

»El clásico Mini Cooper S de los sesenta rodará por las callejuelas de las diferentes ciudades, a la sombra de los Ferrari y junto a los Fiat y otros vehículos legendarios



Los nuevos efectos de suciedad, polvo o barro son geniales.



La nueva jugabilidad va a enamoraros a todos.

momento en que empieza a llover o con el rugido y el resplandor de un rayo de una tormenta eléctrica. La única ciudad de la que os podemos hablar es Shanghai. Es bastante distinta al resto de localizaciones de PGR; va de los sucios callejones al paraíso del capitalismo y los neones en sólo unos pocos acelerones. Los diseños de los circuitos han sido mejorados; las esquinas se han ensanchado de manera que, en lugar de circular en el interior de un tubo gris delimitado por los quitamiedos, ahora tienes mucho más espacio para respirar. Por cierto, las vallas esta vez sí se abollarán cuando nos golpeemos contra ellas, y algo de la pintura de nuestro coche se quedará pegado

¡OH... Y VAYA COCHAZOS!

Efectivamente, hay algún que otro coche en este título. Casi nos olvidamos de comentar algo acerca de ellos. Hemos tirado a la basura aquella aburrida selección de supercoches de PGR 3 y en esta ocasión se ha realizado una selección mucho más normal a favor de modelos más deseables e icónicos.

Esto quiere decir que el clásico Mini Cooper S de los sesenta rodará por las callejuelas de Shangai a la sombra de los Ferrari, y junto a los Fiat y otros vehículos legendarios. Las carreras a través de Xbox Live serán cambiadas después de los maratones de aburrimiento de PGR3. En el modo Carrera nos veremos comenzando el juego en otro asqueroso coche, de ésos que no valen ni para llevar a la novia, en lugar de poder conducir supercochazos después de haber jugado cinco minutos como se podía hacer en la tercera entrega de Project Gotham Racing.

Se trata de ganar Kudos (como siempre), pero parece ser que esta vez los Kudos serán más importantes que los tiempos y que las victorias. Vas a poder convertirte en el ganador de una carrera aunque quedes segundo o tercero si has realizado el circuito con mejor estilo que el piloto que ha quedado en primer puesto.

Lo que sí se ha ido para siempre es el insufrible listado de retos que hacía


XBOX 360
CALL OF DUTY 3
VIVA PIÑATA
FIFA 07
PREY
CONDEMNED
NBA 2K7
GHOST RECON

XBOX
LIVE

CARROS DE FUEGO

Esto es un Maserati 250 F. Lo sabemos porque tenemos un listado. Pero fíjate en las pequeñas partículas de barro que van directas a la cámara. Imagina qué puedes hacer zoom con el modo de fotografía. Coches clásicos para dar y tomar.

#02



ECHA UN VISTAZO A...

TIEMPO REVUELTO
Al contratrio que en la vida real, aquí te encantará que llueva y truene...

ÁNGULOS DE CÁMARA
Bizarre compensará con buenos premios en Kudos el hecho de tomar buenas imágenes desde ciertos ángulos poco habituales.

EL CONDUCTOR, A LA VISTA
El piloto ahora será visible y podrás elegir si quieres ser una mujer, cómo ir vestido...

de PGR3 no sólo un título inacabable, sino torturador y aniquilador de las almas más entregadas al noble arte de la conducción... En esta ocasión, PGR4 propone una nueva temporada de carreras en las que será extremadamente importante el estilo con el que conduzcamos. Viajas de semana en semana a través de un sistema de menús en el que se te plantean carreras, campeonatos, invitaciones a probar nuevos coches y el curioso evento 'Major', en el que puedes ganar muchísmos más Kudos.

Todo lo que hagas ahora, tanto online como offline, contribuye a ganar Kudos y tener una puntuación y una posición en el ranking. Esto desbloquea algunos extras como coches, temas, carreras, y muchos de los eventos del modo Carrera sólo se desbloquearan si tienes el número adecuado de Kudos... Así que ya sabes: a derrapar con estilo. Y en lugar de que aparezca aquella interminable lista de Kudos, cada vez que hacías un derrape en una esquina, ahora se te dará una nota de 1 a 5 estrellas. Eso es todo.

El manejo del juego todavía es algo en lo que se trabaja, pero Bizarre ya nos ha dado algunas pistas sobre la dirección que está tomando. Va a ser mucho más fácil poder realizar una derrapada y, muy importante, saber salir de ella. Todo, gracias a que se ha modificado un poquito el manejo del vehículo. Además, la inteligencia artificial del juego va a realizar conducciones más espectaculares y eso aportará mucha mayor vida a un juego que en ediciones anteriores veía cómo los pilotos de la IA eran autómatas sin vida, que seguían casi siempre los mismos parámetros. Además, nos han dicho que debemos esperar algún tipo de detalle nuevo en el sistema de impactos. Un pequeño toque ya no nos sacará de nuestro recorrido, nos dará la vuelta al coche y nos cabreará... como antes. ¿Y sabéis que es lo mejor de PGR4? Pues que además de todo esto, todavía hay un montón de cosas que no nos dejan contaros.



vodafone

Con Vodafone live! disfruta en exclusiva del videojuego "Rock City Empire" en tu móvil

Si siempre has deseado ser el jefe de tu local preferido, esta es tu oportunidad. Ahora puedes descargarte el videojuego "Rock City Empire" en tu móvil, para aprender a gestionar tu propia sala de rock y convertirla en el lugar de moda. Organizarás las mejores fiestas de tu ciudad para que tu móvil nunca pare de sonar.

Encuéntralo en tu **Menú Vodafone live! → Videojuegos**

Y recuerda que sólo pagas 50 cénts. (+IVA) al entrar en el Menú y navegas gratis sin límite.



Es tu momento. Es Vodafone.

LIZARD KINGS

ROCKCITY EMPIRE™

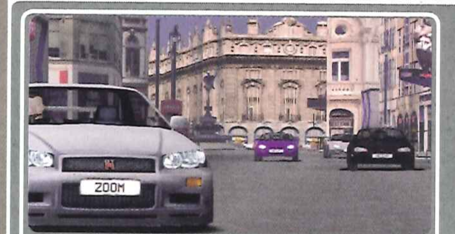
Infórmate en el 1444 o en www.vodafone.es/live Precio válido para península y Baleares (IVA incluido). Precio por descarga: 3,48€ para Vodafone live! Precio de navegación: 58 céntimos por cada conexión. Fuera del Menú Vodafone live! 58 céntimos por conexión hasta 512 kb. El precio de conexión incluye todo el tráfico de datos y el acceso a contenidos gratuitos. Más información sobre las tarifas aplicables en Ceuta, Melilla y Canarias en www.vodafone.es

GOTHAM – LA HISTORIA

Cómo el título de carreras se convirtió en un sello para Xbox

#03

METROPOLIS STREET RACER



NOVIEMBRE 2000

Diseñado para nuestra queridísima DreamCast, fue el paradigma de los juegos de carreras fotorrealistas en el año 2000. Era un poco oscuro y sombrío en algunas zona, pero Bizarre introducía el uso de los gatillos para manejar de forma analógica acelerador y freno, además del "realismo" de las ciudades. Nos quedamos con la parte en la que podías conducir por algunas calles de Londres escuchando a una de las bandas de brit-pop.

CLAVES:
Fantástico control del coche
Ciudades reales
Música de Richard Jacques

PROJECT GOTHAM RACING



MARZO 2002

Juego de lanzamiento de la consola Xbox, Project Gotham fue su nombre en clave en el principio del desarrollo y, por alguna extraña razón, perduró hasta el lanzamiento, a pesar de sonar algo ridículo. El juego era una versión mejorada del juego de DreamCast y tan sólo incluía una ciudad nueva más, la angulosa y gris Nueva York, además de Londres, San Francisco y Tokio. Tenía más de 200 circuitos diferentes, que la hacían monumental para su época y un sistema de cuatro jugadores genial.

CLAVES:
El mismo juego en Xbox
No tan sombrío
Una ciudad más es mejor que nada

PROJECT GOTHAM RACING 2



DICIEMBRE 2003

Para muchos (casi todos) Project Gotham Racing 2 es el cúlmen de la franquicia. Llevó los juegos de carreras de coches online a las masas y era el juego con mejor acabado hasta la fecha para Xbox. Todavía seguimos asombrándonos por los geniales circuitos por las calles de Edimburgo y la fantástica selección de coches. Fue tan bueno como podía llegar a ser gracias a su sistema de ranking de carreras online y offline en las tablas de resultados de Xbox Live.

CLAVES:
Asombrosa integración de Xbox Live
Increíbles circuitos en Edimburgo
Fantásticos circuitos en Moscú

PROJECT GOTHAM RACING 3

DICIEMBRE 2005

Precioso, pero las prisas evidentes para llegar al lanzamiento de Xbox 360 dejaron al descubierto demasiadas imperfecciones. No había ningún tipo de condiciones climatológicas: cinco ciudades decepcionantes, un odioso sistema de espera para las partidas online, la selección de coches se ajustaba sólo a supercoches, lo cual lo hacía muy lineal y, para colmo, el sistema de menús era como para volverse paranoico persiguiendo opciones por la pantalla. Ah, y el modo Carrera era un odioso ejercicio de tedio. Aún así, es precioso.

CLAVES:
Se lanzó con Xbox 360
Aspecto, asombroso
Increíble vista interior

PROJECT GOTHAM RACING 4



OTOÑO 2007

Bizarre, sus creadores, están contentos. Sobre todo porque por primera vez no se encuentran con ninguna presión de tener que demostrar el potencial de ninguna consola o de alguna de sus características. Es PGR3, pero mejorado a lo largo de dos años completos y va a ser, sin ninguna duda, el mejor juego de la serie.

CLAVES:
Hielo y nieve sobre los circuitos
Listado de coches clásico — se incluyen Minis
Un cambio asombroso que no podemos comentar :)


NUEVOS JUEGOS

ACTIVISION NOS DA LOS PRIMEROS DETALLES SOBRE EL VIDEOJUEGO

Y TÚ, ¿TE CONVIERTES EN COCHE O EN AVIÓN?

TRANSFORMERS

El clásico de los 80 regresa para hacer temblar la tierra

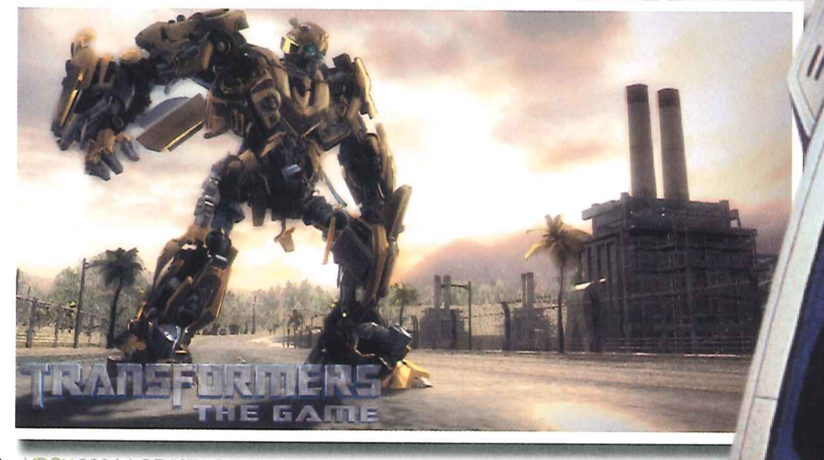


AUTOR:
Chema Antón

A muchos se les saltará la lagrimilla cuando vean en estas páginas la imagen de Optimus Prime. Ídolo de muchos, este camión-robot nos robó horas de sueño matinal a muchos y nos hizo ir "encendidos" al colegio, con la adrenalina al 200%... Ahora llega su momento en la gran pantalla gracias a DreamWorks, Steven Spielberg y el genial Michael Bay. También llega su oportunidad como videojuego de Xbox 360. ¿Estará a la altura? Seguramente. Pero nosotros, los que vimos aquellas batallas entre Autobots y Decepticons, no lo encontraremos tan bello, ni tan poético como entonces.

Para intentar que el juego esté a la altura y, al menos, las nuevas generaciones disfruten de vehículos que se transforman en gigantes robots con gran poder destructivo, se ha contratado a Traveller's Tales (*LEGO Star Wars II, BIONICLE Heroes*,...), del genial Jon Burton.
El juego empezará con un impresionante video de introducción, que nos ha dejado con los ojos como platos. De hecho, desearíamos que todo el juego fuese así... ¡Ilusos! Eso sí sería next-gen. Uno de los detalles que nos encantó fue que los nueve personajes de la película están en el juego y los desarrolladores han podido contar con los nueve modelos exactos para crearlos al milímetro. Nosotros, que ya hemos visto el juego, nos hemos quedado

»El desarrollo del juego está en manos de Traveller's Tales





Ya hemos visto 30 minutos de la película ¡y flipamos!

con las ganas de ponernos al mando de cualquiera de los robots y recorrer las calles machacando edificios, disparando proyectiles y asustando gente. Lo genial es que podrás elegir si prefieres ser de los Autobots o de los Decepticons. Estuvimos esperando también a ver uno de los momentos mágicos del juego: las transformaciones. ¡Geniales! Basta con pulsar "Y" para verlas en cualquier momento. Esto lo hace especialmente deseable, como que todo lo que te encuentres a tu paso podrá ser utilizado como arma. En principio, el juego saldrá el 29 de junio, días antes que la película. Por cierto, ¿y tú en qué te conviertes, en coche o en avión?

»¿Se trasladará Call of Duty a las guerras modernas?

¡CALL OF DUTY 4 EN 2007!

Los próximos meses de Activision vienen cargados de novedades muy apetecibles. A los conocidos ***Spider-Man 3*** y ***Transformers***, se unen ***Shrek Tercero*** y el desaparecido ***Enemy Territory: Quake Wars***, que parece que verá la luz definitivamente en agosto.
Pero las buenas noticias vienen cargadas de balas y notas musicales a partes iguales. Por un lado, se ha anunciado que a finales de año tendremos el próximo episodio bélico de TreyArch con ***Call of Duty: Modern Warfare***, lo cual nos hace plantearnos si se trasladará la acción de *Call of Duty* a las guerras modernas. Las US Army, US Marines y las SAS británicas podrían tener especial protagonismo en el juego. Deseamos saber más. Ya. La otra gran noticia es para octubre y se llama ***Guitar Hero III***. Todavía no hemos dejado de guitarrear con la primera entrega en 360 y ya deseamos que los acordes nos inunden de nuevo.

UN SHREK PARA LOS NIÑOS

No hemos tenido ocasión de ver gran cosa. De hecho, sólo vimos las escenas introductorias, realizadas con gran calidad con el mismo motor gráfico del juego, que es bastante aproximado a lo que veremos en la película. También tuvimos ocasión de ver las escenas cinemáticas, que sirven para metemos dentro de la acción y que se han recreado como si fuera un teatro de títeres. Vistoso, resultón e infantil. De hecho, ***Shrek Tercero*** está dedicado a un público muy infantil, al que gusten los juegos de aventuras, pero para jugarlos entre varios, con 20 niveles llenos de puzzles y minijuegos. Una combinación de acción, plataformas y minijuegos multijugador para que el título no termine con las letras de crédito, sino que su vida se alargue un poco más con el resto de la familia. Tendremos que esperar hasta finales de junio para ver la creación de 7Studios.

EN DESARROLLO

CONTAMOS LO MÁS NUEVO SOBRE LOS JUEGOS EN DESARROLLO

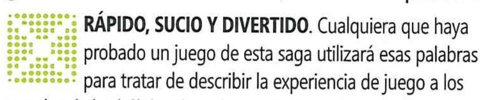
En el año de los grandes del asfalto, *FlatOut* es el tapado que se puede colar en el pódium de manera sorprendente.

EDI: EMPIRE **DES:** BUGBEAR ENTERTAINMENT **JUG:** 1-8 **XBOX LIVE:** 2-8 **LANZAMIENTO:** JUNIO 2007

NUEVO JUEGO

FLATOUT ULTIMATE CARNAGE

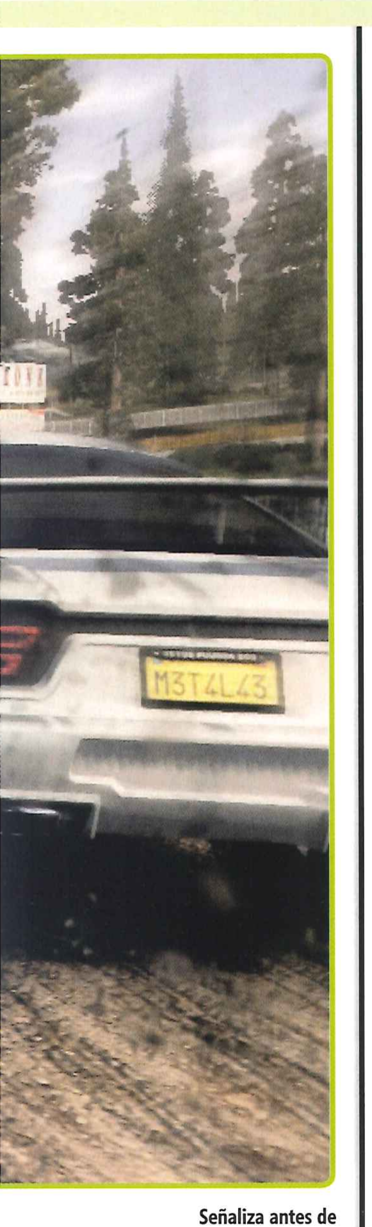
¿Conductores voladores, coches explosivos y circuitos abiertos? Esto es *FlatOut*



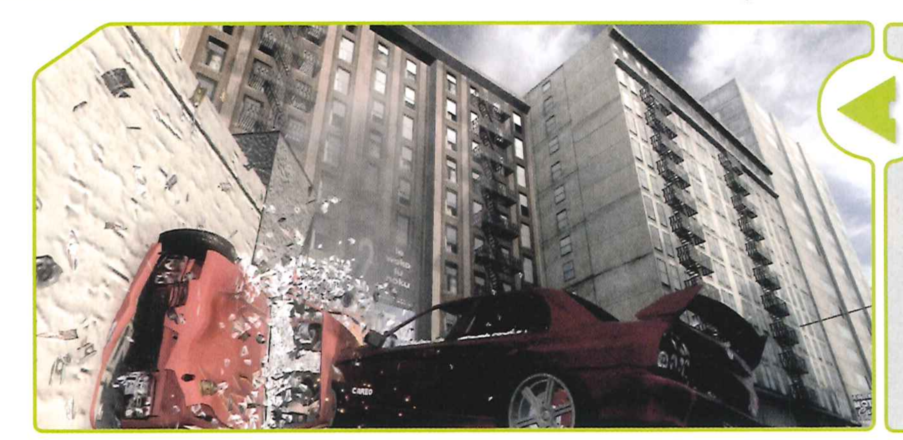
RÁPIDO, SUCIO Y DIVERTIDO. Cualquiera que haya probado un juego de esta saga utilizará esas palabras para tratar de describir la experiencia de juego a los mandos de los bólidos de cada una de las partes anteriores. Para el resto de mortales podríamos describirlo como si dejáramos a un par de niños pequeños y sobrexcitados, jugando en medio de un charco de barro, mientras se pelean por su juguete favorito. Y además, disfrutar del espectáculo. Los únicos juegos parecidos son *Destruction Derby*, y ya ha llovido bastante desde que la extinta Psygnosis lo lanzara hace más de una década. De los de hoy, *Burnout*. Capaz de ponernos a los mandos de un bólido para disputar una carrera a toda velocidad por un circuito de tierra, con múltiples rutas y miles de escombros, resultado de nuestros choques para, un minuto después, hacernos conducir nuestro coche contra un muro e intentar clavar (literalmente) al conductor del vehículo en una diana gigante. Y es que los golpes son un ingrediente muy importante. En primer lugar, por incorporar un sistema de físicas sobre la persona al volante, haciéndole salir disparado por el parabrisas, dando así la posibilidad de crear un amplio abanico de minijuegos basados en esta característica.

»Conductores que salen despedidos por los parabrisas, la base de muchos minijuegos

Pero es que, además, cada rozón con cualquier elemento del juego irá dejando piezas en el circuito que permanecerán ahí, modelando el escenario y dificultando nuestro avance vuelta tras vuelta. Lo dicho, algo realmente único.



Señaliza antes de tomar la curva en los pantallazos.



¡CIFRAS!

Bugbear Entertainment ha empezado desde cero el motor gráfico para aprovechar la consola de Microsoft. El número de coches simultáneos en pantalla ha subido desde 8 hasta 12, con más de 8.000 objetos dinámicos en cada escenario y unos 20.000 polígonos por coche (7.500 en la anterior entrega de la saga). Texturas creadas en alta resolución y una velocidad constante de 60 imágenes por segundo. Prometedor.





DESTROZA TU COCHE

Los vehículos están basados en algunos modelos reales, pero sin gozar de licencias. Esto ha permitido aplicar cualquier tipo de destrozo sobre coches, lo que, unido a la potencia de Xbox 360 y al potente sistema de mapeado de polígonos, hará que los desperfectos de *Burnout* queden a la altura del betún. Y además, aquí afectan al rendimiento de nuestra máquina.

ESCENARIOS SALVAJES

Incluso en las carreras normales, *Ultimate Carnage* presenta una amplia variedad de entornos. Podrás derrapar por hangares en aeropuertos, en bosques y ríos o incluso por las avenidas de una gran ciudad, mientras buscamos el atajo que nos acerque al liderato. Además, le añadimos la posibilidad de ir destruyendo casi cualquier parte del escenario con nuestros choques.



DATE UNA VUELTECITA

Los modos de juego para un jugador se dividen entre el modo carrera y el arcade. El modo arcade sorprenderá por proponer una amplia variedad de retos, que van desde simples carreras a destruction derbys, pasando por un tipo de competición llamado Head On, en el que, una vez llegados al final del trayecto, hay que dar la vuelta y conducir en contra dirección hasta el punto de salida.

EN DESARROLLO

CONTAMOS LOS DETALLES DE LOS ÚLTIMOSJUEGOS EN DESARROLLO

La magia de Naruto bebe de lo mejor del género.

EDI: UBISOFT | **DES:** UBISOFT MONTREAL | **JUGADORES:** SIN ANUNCIAR | **XBOX LIVE:** SÍ | **LANZAMIENTO:** OCTUBRE 2007

NUEVO JUEGO

NARUTO

Este ninja hiperactivo también tendrá su juego de nueva generación.



SER EXPULSADO DE LA ACADEMIA de guerreros y tener que aprender de la escuela de la vida no parece que supusiera algún problema para Naruto Uzumaki. Lo que no está tan claro es cómo se transformó desde que era un pequeño saltamontes hasta conseguir el reconocimiento de todos cuantos le rodean.

Eso sí, en el juego que planea Ubisoft, y que llegará a finales de año, tendremos la oportunidad de descubrir la evolución de este personaje, que nació en un manga, de la mano de Masashi Kishimoto.

La experiencia del anime basado en ***Naruto*** se verá complementada con muchas misiones en las que controlaremos al héroe. En éstas visitaremos lugares variados, como el pueblo de Konoha, junto a otros personajes característicos. Sasuke, Sakura, Kakashi... parece que no va a faltar ninguno, así que todo son buenas noticias para los fans.

La historia, que se desarrolla en paralelo a la vida de ***Naruto***, permitirá hacer crecer su figura en todos los sentidos. En ella abundarán los enfrentamientos cara a cara, las peleas más clásicas o los toques de aventura. Todo ello, sin descuidar la posibilidad de jugar con amigos y poner sobre el terreno nuestro personaje a medida, con todas las técnicas que haya aprendido por el camino y una larga lista de opciones para personalizarlo. Las listas de amigos nos permitirán retar a cualquiera en Xbox Live y así podremos recrear peleas al nivel de la serie anime o, esperemos, mucho "más movidas".

Parece claro que sus desarrolladores tienen muy claro lo que los aficionados esperan de un juego basado en ***Naruto,*** y su intención es que todos estén orgullosos de su desembarco en la nueva generación de consolas.



ASPECTO DE PELÍCULA

Aunque por las imágenes que se han mostrado del juego parece que la velocidad será una constante, una amplia variedad de efectos gráficos hará que hasta la acción más insignificante resulte espectacular. No se trata de llegar a las zonas más difíciles, sino de hacerlo con el estilo de todo un futuro maestro ninja. No olvidemos que quien está detrás de este título ya ha demostrado lo que puede dar de sí Xbox 360.

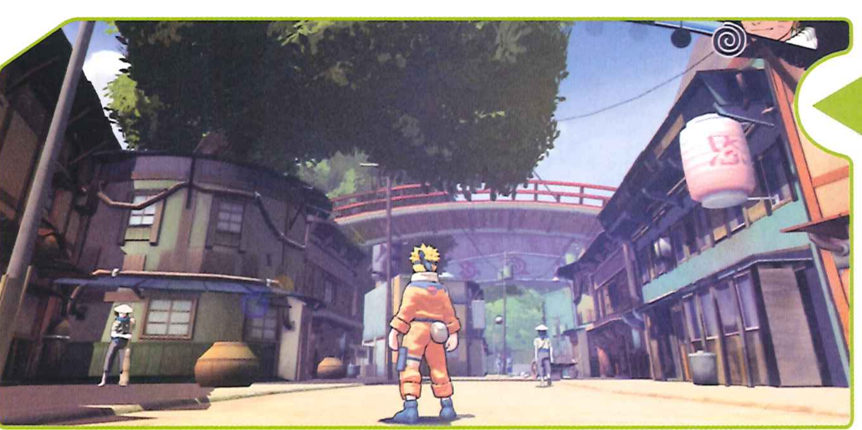
EL MÁS COMPLETO

La primera aparición de *Naruto* en consolas de nueva generación va a suponer también el juego más completo de cuantos han aparecido para consola alguna. Mezcla géneros como el rol, con la evolución del personaje y su adaptación al entorno. Pero también tendrás la oportunidad de explorar territorios amplios y luchar. Una mezcla de lujo para un juego que puede ser el primero de una saga.



TAIJUTSU Y NINJUTU

La posibilidad de luchar en los escenarios, con movimientos directos y magias, se complementa con los enfrentamientos cara a cara. En éstos se pondrá buena parte del espíritu de la serie, con movimientos que requerirán de cierto aprendizaje y escenas realmente espectaculares. Sólo queda esperar que el público se porte bien y nos ayude con ese empujón final que suele sacar las castañas del horno.



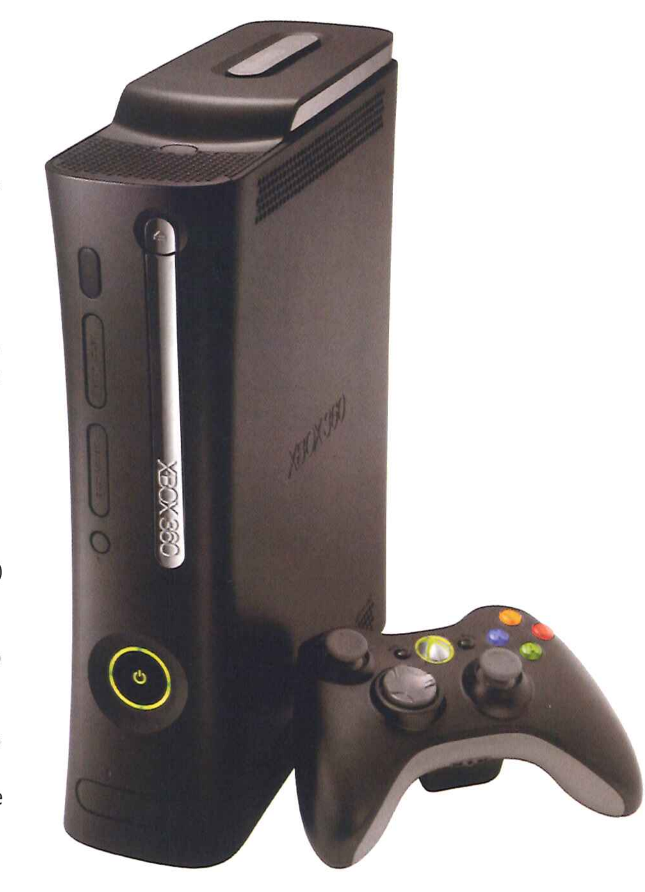
HAZ TURISMO

Los lugares que visitaremos en nuestro recorrido por la vida de *Naruto* estarán recreados con todo lujo de detalle y serán perfectamente reconocibles por cualquiera que haya visto su manga o anime. Además, no desentonarán con el estilo de dibujo que caracteriza al protagonista. Y los personajes secundarios que veamos nos darán información o, por el contrario, estarán dispuestos a entrar en combate.



Y MICROSOFT CREÓ XBOX 360 ELITE

¿Es una videoconsola de nueva generación? ¿Es negra? ¿Cuenta con un disco duro de 120 Gb y un puerto HDMI?... ¿Y dices que no cuesta 600 euros?



VALE, LO SABEMOS, esta es una noticia de esas que puede darte una alegría gigante o ponerte de muy mala leche. Eso depende de si todavía no te has comprado una Xbox 360 o si acabas de hacerlo. Si acabas de comprarla, a lo mejor dentro de unos minutos ya no te parece tan maravillosa. Y es que Microsoft, coincidiendo con el lanzamiento europeo de la PS3 de Sony, ha anunciado la nueva Xbox 360 Elite. Esta nueva versión de Xbox 360 es completamente negra y va acompañada de un mando inalámbrico y unos auriculares a juego, incluye un disco duro de 120 Gb y un puerto de vídeo de alta definición HDMI (con su cable correspondiente incluído). El color negro de su carcasa puede animar a su compra a todos aquellos usuarios que tengan el salón decorado en esos tonos y a los que el blanco 'no les quedaba'.

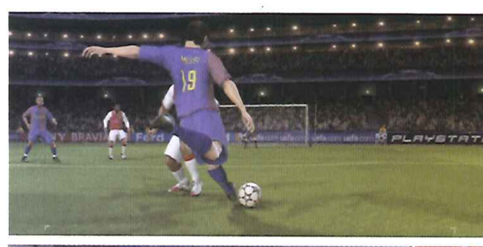
El pack sólo estará disponible, de momento, en Estados Unidos, a partir del día 29 de abril, y allí aparece al increíble precio de 479,99 dólares. ¿Quién es capaz de gastarse los 600 euros que cuesta la flamante máquina de Sony, viendo esta maravilla a un precio tan ridículo? Pero, como ya hemos dicho, el problema no lo tienen los que aún no han adquirido una consola, sino todos aquellos que ya se compraron una Xbox 360 y ahora ven cómo esta maravilla se pone en el mercado. No sabemos cuándo llegará a nuestras tierras, pero estamos seguros de que la aparición de la Xbox 360 Elite va animar mucho el mercado de ocasión nacional. ¿Alguien sabe a cuánto pagan una Xbox 360 de segunda mano recién comprada?



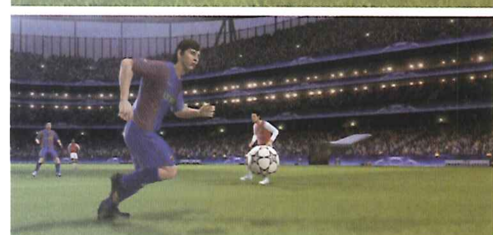
PÁSATE AL NEGRO. Todos aquellos usuarios que no quieran deshacerse de su amada consola blanca, también pueden personalizarla con el nuevo color de moda, el 'negro elite'. Para ello pueden hacerse con cualquiera de los accesorios de esta nueva versión, que también se venden por separado, a partir del día 29 de abril, en Estados Unidos. El disco duro negro de 120 Gb es la pieza más preciada, aunque aparece a un precio un tanto elevado: 199 dólares. Los mandos inalámbricos negros, el kit de carga y juego y la batería recargable (todos ellos negros también) estarán disponibles en todos los puntos de venta al mismo precio que los mismos accesorios originales de color blanco. Al igual que ocurre con el pack Elite, no tenemos idea de cuando llegarán estos periféricos a nuestro país.



BLU:sens
Lo último en
audio y vídeo portátil,
hogar digital
y comunicaciones
El primer reproductor MP3+DivX portátil con Bluetooth del mundo
Blusens.G12
• Interface de usuario exclusivo
• Desarrollado íntegramente en España
• Reproduce MP3, WMA, OGG Vorbis, JPEG y vídeo MPEG4 nativo
• Conectividad Bluetooth de largo alcance y tecnología A2DP
• Autonomía de batería de 20 horas en reproducción
• Pantalla LCD-TFT de 1,8" 256K colores
• Dimensiones 7 x 4 x 1 cm
Blusens con el deporte
Fútbol
Patrocinador del RCD Deportivo de La Coruña
Campeonato del Mundo de Motociclismo
Patrocinador del equipo Blusens Aprilia (125cc - 250cc)
Hockey Patines
Patrocinador del Club Liceo de La Coruña
Baloncesto
Colaborador del CB Estudiantes
www.blusens.com
be different









FOTOS: **RODOLFO ESPINOSA.**

COMUNIDAD XBOX 360

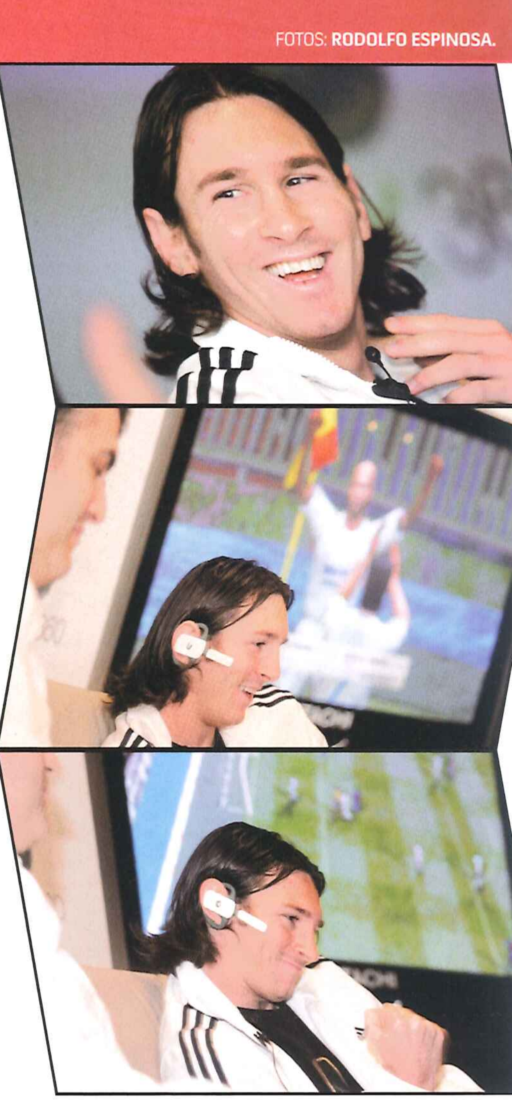
MESSI SIEMPRE QUIERE GANAR

AUTOR: MAMEN BORREGUERO



El jugador del Barça se declara adicto a las partidas en Live

Messi nunca deja una partida a medias, y mucho menos si va perdiendo. Así de claro lo dejó durante el encuentro que protagonizó hace unas semanas con Xbox Live! en el que retó a otro usuario de la comunidad. El jugador del Barcelona se confesó un 'adicto' a estas partidas, ya que es la forma que tiene de jugar con el hermano y primo que viven en Argentina. "Por las noches casi siempre me conecto y juego al Pro con ellos. Jugamos y nos ponemos al día al mismo tiempo", aseguró. Messi siempre elige al Barcelona para jugar, y en el encuentro que disputó delante de la prensa no fue una excepción. Su rival escogió al Real Madrid. A los pocos segundos de empezar el encuentro Messi cometió un penalti, que paró, y vio cómo a su Barcelona le metía un gol el mismísimo Ronaldo. En ese momento se concentró como si en el césped del Camp Nou estuviera y consigió empatar. "Yo esto lo gano", sentenció. Y es que Messi es de los que tiene que ganar siempre y no para hasta conseguirlo. La partida al final quedó 2-2 porque no hubo tiempo para más, pero Messi se despidió del usuario emplazándole a otro día "para rematarla". Cuando el Messi virtual cogía el balón, el Messi de carne y hueso se reía y sentía extraño "porque es muy raro pasarme el balón a mi mismo y escuchar mi nombre y ver mi cara en la pantalla", bromeaba un tanto cortado. El jugador del Barcelona reveló que en las concentraciones del Barcelona son varios los que juegan al 'Pro'.



Mientras Nueva York arde, los nazis desembarcan en pleno Manhattan.

EDTIOR: CODEMASTERS | **DES:** CODEMASTERS | **JUGADORES:** S/A | **XBOX LIVE:** S/A | **LANZAMIENTO:** 2007

NUEVO JUEGO

TURNING POINT: FALL OF LIBERTY

La Segunda Guerra Mundial acabó con el Tercer Reich. Pero, ¿y si no hubiera sido así?



EL CLÁSICO ¿Y SI...? Eso nos plantea este shooter subjetivo, desarrollado por los responsables del primer *Call of Duty* para consolas. ¿Qué sería del mundo si Winston Churchill hubiera muerto en el accidente de tráfico que le dejó postrado en una silla de ruedas? Este hombre fue el principal culpable de que el Reino Unido continuara luchando contra el ejército nazi en los primeros años de guerra mundial. Si hubiera muerto, nuestros vecinos ingleses se habrían rendido. Sin la oposición de este país, la maquinaria bélica alemana se habría hecho con el control de todo el Viejo Continente y Estados Unidos no habría tenido oportunidad alguna de solucionar el conflicto. Por tanto, los norteamericanos quedan aislados en su continente, mientras la Europa nazi no hace más que avanzar tecnológicamente. Acumulando poder hasta llegar a 1952, cuando se avistan los primeros aviones y dirigibles alemanes en Nueva York. La invasión ha comenzado. Es en este punto donde entramos nosotros, en el papel de Danny Carson, un ingeniero de rascacielos descendiente de alemanes. Uniéndonos a la Resistencia seremos incapaces de salvar a la ciudad de los rascacielos del ataque de las fuerzas del eje, retirándonos al campo de batalla final, Washington D. C.

ropaganda típica
época también
presente



LIBERTAD PERDIDA

La invasión inicial de Nueva York se hace mediante aeronaves gigantes, perfectas para atravesar la inmensidad del océano sin ser descubiertos. Partiendo del distrito Este, Carson intenta defender la ciudad del ataque, saboteando vehículos alemanes, destruyendo las barricadas creadas por los soldados germanos y haciendo emboscadas a las unidades enemigas que patrullan por su barrio.



ÚLTIMA ESPERANZA

Tras coger el último tren de salida de Nueva York, Carson consigue llegar a Washington para ver una ciudad en ruinas. El congreso se ha disuelto, el zeppelin Bismarck está sobre el río Potomac y el presidente ha sido reemplazado por un colaborador alemán. Los nazis intentan consolidar su poder y aplastar a la resistencia. Como miembros de ésta, nos embarcamos en una misión suicida. Mola, ¿no?



¿ES UN PÁJARO?

El ataque alemán está liderado por las `Angriff Luftschiff'—aeronaves de asalto, para entendernos—. Se trata de bombarderos que destruyen las torretas de defensa en tierra. Además, son capaces de transportar, a través del océano, tropas y material. Hasta 20 soldados caben en sus entrañas para lanzarse bien en paracaídas o bien a través de cuerdas, listos para acabar con cualquier oposición.



ACHTUNG, ACHTUNG

El ejército enemigo tiene entre sus filas desde soldados rasos, equipados con G47 y comandados por oficiales desarmados, hasta paracaidistas de la Luftwaffe cargados con ametralladoras MP 50 y explosivos. Tampoco será raro toparnos con patrullas de reconocimiento de un área ya ocupada, equipadas con utensilios de alta tecnología, desarrollados gracias al ejército alemán.

¡POR FIN LLEGA LA BETA DE HALO 3!

La esperadísima beta de Halo 3 estará disponible a partir del 16 de mayo y hasta el 6 de junio, para su descarga desde Xbox Live. Pero, como ya sabes, no todo el mundo se podrá hacer con ella.

ESTÁ A PUNTITO. Microsoft anunció hace unas semanas que la esperadísima beta multijugador de ***Halo 3*** estará disponible en Xbox Live desde el 16 de mayo de 2007 y durante un tiempo limitado de 3 semanas. Será la primera oportunidad para que los fans de la saga prueben los nuevos niveles, armas, vehículos y modos de juego y aporten información que Bungie utilizará durante la fase final de desarrollo. Desde la madrugada del 16 de mayo, hasta el mediodía del 6 de junio, los jugadores que aseguraron su acceso a la beta comprando una copia de *Crackdown* podrán descargar la beta desde Xbox Live y jugar con los usuarios de todo el mundo. Entre las sorpresas que nos depara este pequeño aperitivo hay que destacar los tres nuevos escenarios altamente detallados: Snowbound, High Ground y Valhalla (de los que hablamos en nuestro número 1), que representan una mezcla de escenarios de combate a grande y media escala. Cada mapa pondrá a prueba la habilidad de los jugadores, que tomarán el control de vehículos como el todoterreno Mongoose y armas como el mejorado Rifle de Asalto, el Spiker de los Brutes, el Spartan Laser y las nuevas Granadas Spike. Si todavía no tienes una copia de *Crackdown,* ¿a qué esperas, inconsciente? Es la única manera de acceder a la beta de ***Halo 3*** de la que todo el mundo va a hablar a partir del día 16. ¡Hazte con uno ya!



NUEVA WEB DE OBLIVION

2K Games anunció hace unos días el lanzamiento de la nueva web oficial de la expansión de Oblivion, ***Shivering Isles***. Esta nueva página web (*www.2kgames.com/shiveringisles*) cuenta con versión en castellano y reúne todo lo que quieras saber sobre la expansión. Si ya te has acabado el juego gana premios en la web: *www.shiveringisles-eljuego.com*

DESCARGAS DE BULLET WITCH

Atari ha anunciado que los primeros contenidos descargables de *Bullet Witch* ya están disponibles en el bazar de Xbox Live. El primer grupo de contenidos incluye un traje de Bruja Blanca gratuito para Alica, así como un pack temático. Además, por 20 MPs, se puede descargar la nueva misión "Belleza de dinamita" y dos versiones mejoradas de "Vestida de negro riguroso".

MÁS JUEGO PARA GOW

El director de Epic Games, Mark Rein, ha confirmado en los foros de *Gears of War* que la próxima actualización del título incluirá un nuevo modo de juego multijugador, llamado Annex, al que ha calificado como "el mejor modo de juego". Además, arreglará algunos bugs y permitirá la resolución a 720p mediante el cable VGA.

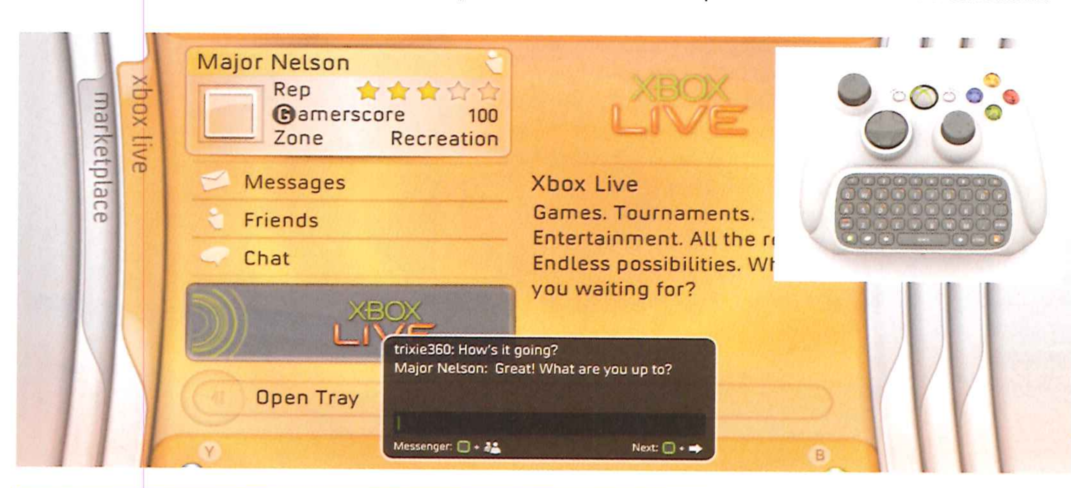
DEVIL MAY CRY 4 EN XBOX 360

Ante los diferentes rumores que circulaban por la red sobre las plataformas para las que saldría *Devil May Cry 4* y su posible exclusividad, al menos temporal, en PlayStation 3, Capcom lanzó hace unas semanas una anuncio contundente: la cuarta entrega de la saga *Devil May Cry* será lanzada de manera simultánea para Xbox 360, PS3 y PC.

¡DALE AL MESSENGER DESDE TU XBOX 360!

Llega la primavera y, con ella, una nueva actualización de Xbox Live que permitirá engancharnos al messenger en la consola.

A MEDIADOS DE ABRIL, Microsoft sorprendió a propios y extraños anunciando a bombo y platillo la inminente disponibilidad del programa de mensajería Windows Live Messenger para Xbox 360. Este programa, imprescindible ya en nuestras vidas, saltará del PC a nuestras videoconsolas el próximo 7 de mayo, con la actualización primaveral de Xbox Live. Esa semana asegúrate de enchufar la videoconsola a la red para recibir esta actualización gratuita, que incrementará tu lista de amigos con todos tus colegas de tu cuenta de Messenger. A partir de ese día podrás darle al Messenger utilizando el teclado virtual, conectando cualquier teclado USB a la consola o adquiriendo el teclado QWERTY, que pondrá a la venta Micorsoft, un teclado que se acoplará al mando inalámbrico de Xbox 360 y que agilizará el envío de mensajes de texto. Ahora sí que vas a estar todo el día conectado.



HALO 3, EN TRES SABORES DIFERENTES

ESTE OTOÑO llegará a nuestras vidas la tercera entega de la mítica serie *Halo* y *Bungie* y Microsoft. Para tirar la casa por la ventana, van a lanzar el título en tres ediciones diferentes, para contentar a todos los bolsillos y a todos los niveles de fanatismo. La 'Edición Legendaria' se distribuirá en cantidades muy limitadas y se venderá junto a un exclusivo casco Espartan de coleccionista y dos discos de material extra. La 'Edición Limitada' incluirá una gran cantidad de extras (el primer disco extra de la Edición Legendaria) y vendrá presentada en una carcasa metálica. Y luego, la 'Edición Standard' traerá el juego y ya está. Éste para los que no tengan hucha que romper.



¡LAS QUIERO TODAS!

¡SI BREVE, 2 VECES BUENO

¿GUITAR HERO III CONFIRMADO?

Una lista de futuras plataformas en el sitio web de soporte de RedOctane ha disparado la noticia: la nueva entrega del genial simulador guitarrero estaría confirmada pra Xbox 360, PS3, PS2 y Wii. Aunque esto no es una confirmación oficial, el CEO de Activision, Bobby Kotick, afirmó tras el revuelo que la franquicia llegará a "muchos formatos" en 2007.

DISPONIBLE LA DEMO DE SHREK

Con un mes de antelación al lanzamiento del juego, y al estreno de la película, Activision ha lanzado en el bazar de Xbox Live la demo jugable de *Shrek Tercero*, el juego oficial de la nueva aventura cinematográfica del ogro más famoso de la historia del cine. En la demo, que ocupa 759 MB, se puede jugar con Shrek y el Gato con Botas y enfrentarse a unos piratas.

UN NUEVO JUEGO DE CARS

THQ quiere rentabilizar bien sus licencias y, al menos quiere sacarle todo el juego posible a Cars, la película de animación de Disney/Pixar. Aunque ya sacó el juego oficial del film, actualmente se encuentra produciendo el juego *Cars Mater-National*, un nuevo juego desarrollado por Rainbow Studios y que llegará con una versión para Xbox 360.

MAPAS PARA LOST PLANET

Lo prometido es deuda y Capcom ha cumplido con su palabra, anunciando el primer pack descargable para *Lost Planet: Extreme Condition*. El pack, disponible en el bazar de Xbox Live por 400 MPs, incluye dos mapas multijugador: Hive Complex y Trial Point. Capcom tiene en mente lanzar siete packs de descarga para el juego.


EN BREVE

DE TODO UN POCO...

QUAKE III PODRÍA LLEGAR A XBOX LIVE ARCADE

La ESRB, el organismo que califica los videojuegos americanos, incluye en sus nuevas listas el título ***Quake III: Team Arena*** como un título para Xbox 360 y con la etiqueta de 'juego para adultos'. Esto ha disparado los rumores y todo el mundo apunta a que el título podría estar disponible, en breve, para su descarga desde Xbox Live Arcade. No hay confirmación oficial por el momento pero, cuando el río suena...



GTA IV NOS LLEVARÁ A LA GRAN MANZANA

Rockstar ha ofrecido, con cuentagotas, más información sobre ***Grand Theft Auto IV***. Según publica la revista 'Informer', el título nos presentará una Liberty City basada en el Nueva York de 2007, que sobrepasará la extensión del Liberty City de *GTA III*, pero que no llegará a la extensión de aquel enorme San Andreas de la última entrega. Para compensar esta pequeña 'decepción', la ciudad estará mucho mejor recreada y cargada de detalles. Esta Nueva York virtual comprenderá cinco zonas diferenciadas: Brooklin (Broker), Manhattan (Algonquin), Queens (Dukes), Bronx (Bohan) y New Jersey (Alderney). Y ya conocemos al 'prota': el inmigrante de Europa del Este Niko Bellic.

CONFIRMADO EL DESARROLLO DE DEAD RISING 2

Las páginas del último número de la revista japonesa Famitsu han sido el medio utilizado por capcom para confirmar el desarrollo de la secuela de ***Dead Rising***. La compañía nipona asegura que el juego ya se encuentra en sus primeras fases de desarrollo, pero no ha querido dar más detalles. En la primera entrega, uno de los títulos más aclamados del actual catálogo de Xbox 360, nos metíamos en la piel de un fotógrafo encerrado en un centro comercial plagado de zombies.

SE BUSCA EL MEJOR JUGADOR DE GEARS OF WAR

Si crees que eres el mejor dándole al juego de Epic, ya estás tardando en apuntarte al Campeonato Mundial GoW 2007



YA ESTABAN TARDANDO en aprovechar de verdad el tirón de las partidas en Xbox Live de ***Gears of War***. Pero todo llega y Microsoft y Epic Games han convocado a todos sus fieles al Campeonato Mundial de ***Gears of War*** 2007, que cuenta con el apoyo oficial de los World Cyber Games, y cuya Gran Final se celebrará en Praga, ciudad que inspiró los impresionantes escenarios del juego.

El campeonato está abierto desde ya mismo y su plazo de inscripción finaliza el próximo 29 de abril. ¡Corre a apuntarte ya! La competición se realizará a través de Xbox Live y durará cuatro semanas de competencia brutal entre aspirantes de todo el mundo. Al finalizar este plazo, los 11 jugadores con mejor puntuación se convertirán en finalistas y ya habrán ganado un viaje para dos personas a Praga, para disputar la final, allá por el mes de julio. Además, los cuatro primeros clasificados de cada área geográfica obtendrán un viaje de tres días a los Campeonatos Nacionales World Cyber Games 2007. Otro premio será un exclusivo pack que incluye una consola Xbox 360, los juegos *Viva Piñata, Project Gotham Racing 3, Xbox LIVE Arcade Unplugged Volume 1 y Kameo: Elements of Power*, una suscripción anual a Xbox LIVE y regalos de ***Gears of War***.

El registro en el torneo está abierto hasta el 29 de abril. Los ganadores serán anunciados en mayo. Más información, en http://xboxlivetournament.com.







ONLINE, TRES HORAS AL DÍA

El gobierno chino, en su cruzada contra la adicción de los menores a los populares videojuegos online, ha limitado, por decreto, las horas posibles para jugar. Así, las operadoras sólo podrán suministrar a los jugadores menores de edad un máximo de tres horas de juego al día. Una medida que afectará a Xbox Live.

NUEVO JUEGO DE TOM CLANCY

Ubi Soft ha lanzado una web en la que aparece una animación que apunta a un futuro lanzamiento y en el que sólo se reconoce un logotipo, el de la franquicia de juegos de Tom Clancy. No sabemos si se trata de un nuevo *Splinter Cell* . Puedes ver la web en la dirección http://jsf28555833-80604722.com

FALLO EN SHIVERING ISLES

Bethesda ha confirmado la existencia de un grave fallo en la expansión de *Oblivion*. El error, que afecta tanto a las versiones de PC como a las de Xbox 360, impide seguir jugando tras unas 80 horas de juego tras la instalación. Ya han anunciado que trabajan en un parche para corregirlo.

NISSAN FAIRLADY Z EDICIÓN ESPECIAL

- ***PRECIO:*** *SI TIENES QUE PREGUNTARLO, ES QUE NO TE LO PUEDES PERMITIR.*
- ***0-100:*** *3,9 SEGUNDOS*
- ***0-160:*** *7,6 MULTAS POR EXCESO DE VELOCIDAD*
- ***VELOCIDAD PUNTA:*** *COMPLETAMENTE INÚTIL EN LA SOCIEDAD MODERNA*
- ***PAR MOTOR:*** *PODER ABSOLUTO*
- ***ERROR EN UNA CURVA CERRADA:*** *CÁMBIATE DE CALZONCILLOS*
- ***TIEMPO MEDIO PARA SUSTITUIR EL COLECTOR DE ADMISIÓN:*** *11 HORAS*
- ***PINTURA:*** *EH, NADA ES ETERNO*
- ***SENSACIÓN AL VOLANTE:*** *ALUCINANTE (CON CIERTA PRUDENCIA)*













Microsoft game studios

xbox.com/forzamotorsport2

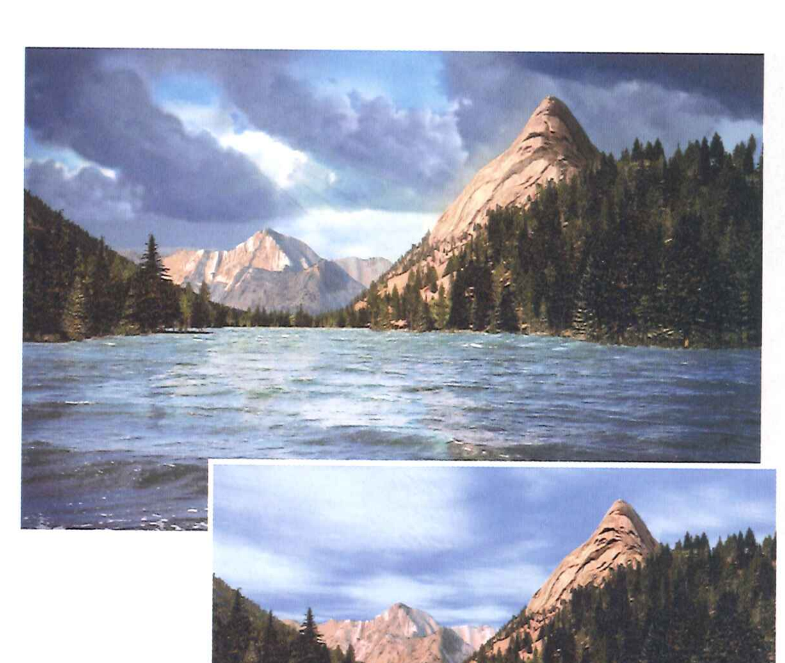
Jump in.



EL ASUNTO DE LAS DIRECTX 10

En los foros no se habla de otra cosa. Parece que Xbox 360 está 'condenada' a entenderse con la nueva tecnología de Microsoft. ¡Esto sería un bombazo!

LAS NUEVAS LIBREARÍAS DirectX 10 son el futuro inmediato en cuanto a potencia en el mundo de los videojuegos de PC. Las características de esta nueva tecnología, diseñada por Microsoft para los juegos de Windows Vista, ha enamorado a los desarrolladores y va a llevar la calidad gráfica de los juegos a un nuevo y desconocido nivel. Pero desde hace unos meses sólo se habla en la red de una posible actualización, que desvelaría una compatibilidad de Xbox 360 con esta tecnología. Los argumentos para mantener esta teoría serían los juegos que ya mismo va a compartir Windows Vista y Xbox 360: *Shadowrun*, *Alan Wake*, *Age of Conan* y hasta se habla de *Crysis*. Confirmación oficial no hay, además de las dificultades técnicas (el chip gráfico no sería compatible en un principio), pero lo que está claro es que Microsoft va a aprovechar esta tecnología al máximo para el desarrollo de sus juegos y que Xbox 360 será la beneficiada, tras el PC, de todos estos avances.



MÁS GOW, PERO DE PAGO

El vicepresidente de Epic, Mark Rein, ha confirmado que los próximos niveles descargables de *Gears of War* estarán disponibles previo pago en el bazar de Xbox Live, al menos, de momento. Al parecer aparecerán ahora a un 'precio razonable' y en un par de meses podrán adquirirse completamente gratis.

EL VIDEOJUEGO MÁS CARO

El juego *Rock Band*, el título musical que prepara Electronic Arts, podría ser el videojuego más caro de la historia alcanzando los 300 dólares, según una tienda norteamericana. El juego costaría 60 dólares, 120 dólares más por sus dos guitarras, 80 dólares por la batería y 40 por el micrófono. Un pack realmente caro.

MÁS HEROES DE MARVEL

Desde el pasado 10 de abril pueden descargarse nuevos héroes desde Xbox Live para el juego *Marvel Ultimate Alliance*. Entre los nuevos héroes destacan Hulk, Magneto, Hawkeye, Dientes de Sable, Doctor Muerte, Cíclope, Rondador Nocturno y Venom, cada uno con sus poderes, trajes, conversaciones y puntos de logro.

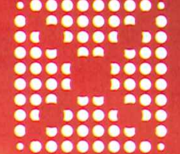
NUEVO JUEGO DE PANDEMIC

Pandemic Studios, creadores de juegos como *Mercenaries* o *Star Wars Battlefront*, han anunciado el desarrollo de un nuevo título que llegará a Xbox 360. El juego se llama *Saboteur* y está basado en la francia ocupada del a II Guerra Mundial. El título será una especie de GTA, pero en el París invadido por los nazis y con nuestra piel en la 'Resistance'.

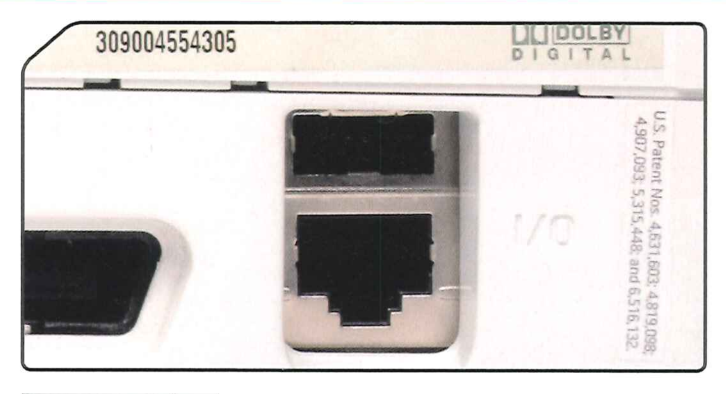
VUELVE EL POWER PACK

Debido al gran éxito de la primera edición del Power Pack Xbox 360, Microsoft Ibérica ha anunciado una nueva reedición. Este pack ofrece por, 449 euros, la consola, dos mandos inalámbricos, un disco duro de 20 Gb, auriculares, el cable de vídeo por componentes, el cable de conexión Ethernet y el mando universal multimedia.

Episodio III: Xbox Live



Halo fue un proyecto que llegó mucho más allá de lo que cualquiera hubiera imaginado hace siete años. Pero no es ése el juego que lo va a significar todo para una nueva generación de aficionados y que está llamado a convertirse en un gran nexo de unión. El mundo de las consolas y los ordenadores, con ambos sistemas tratándose de igual a igual, tendrá otro invitado venido del futuro, Shadowrun.





¿XBOX, PC, QUÉ ES?

Todo lo que ofrece Xbox Live! junto a Xbox 360 no está disponible en ninguna otra plataforma. El control de calidad siempre presente, la lista unificada de amigos que te permite elegir con quién quieres jugar, a qué y cuándo, la charla en directo con cualquiera a través del micro y la cámara (independientemente de si está jugando a otro juego, viendo una película o acaba de encender la consola)..., pero la lista es muy larga e incluye una supervisión continua para evitar el uso de trucos o trampas y, para muchos, lo mejor es esa carrera por conseguir logros que te permitan presumir ante los demás. Todo eso está al alcance de cualquier usuario de Xbox desde hace tiempo, pero buena parte de ello dará pronto el salto al mundo de los PCs que tengan instalado Windows Vista. Un acontecimiento, que significará un gran logro para todos los aficionados a los videojuegos y que hasta ahora no había sido posible.

El objetivo por parte de Microsoft es doble: conectar la comunidad de jugadores de Xbox 360 con la de PC y, ante todo, mejorar la experiencia de quienes siguen atados a procesos de instalación interminables, configuraciones que vigilar, al teclado, al ratón, al monitor o a todo junto.

Los usuarios que hasta ahora habían jugado gratis a través de Internet con sus ordenadores tendrán una nueva opción. Dispondrán de un nombre de usuario universal para todos sus juegos, el cual podrán vincular a una cuenta del servicio www.msn.com de Microsoft. Pero lo realmente interesante es la modalidad Gold, que se aplicará automáticamente a cualquiera que esté dado de alta en este servicio gracias a su Xbox. El pago de la modalidad online para la consola de Microsoft será único y también permitirá disfrutar de beneficios, si al mismo tiempo se es usuario de un PC con Windows Vista.

¿PAGAR POR JUGAR CON UN PC?

La situación es muy habitual. En el mundo de quienes juegan con ordenador hay diversos problemas que evitan que sea todo lo divertido que debería. Los tramposos son muchos, los juegos tienden a fallar, las opciones para encontrar partidas o jugadores a tu gusto son reducidas, etc. Por eso, desde hace años han proliferado servicios especializados para usuarios de todo tipo de juegos. Estos incluyen incluso software especial, que debemos instalar en el equipo junto a pagos mensuales, anuales o con bonos de tiempo. Por lo tanto, el panorama

Entre dos mundos: PC vs consola

de pagar para jugar en condiciones óptimas no tiene por qué pillar por sorpresa a nadie. Pero visto así, parece que ya está todo inventado y la realidad es muy distinta. La aparición del servicio Live! para Windows Vista está ligada a todo lo que rodea a un juego, desde el usuario que intenta lograr la mejor experiencia hasta los responsables del servicio que cuidan de ello, así como el sistema operativo mejor preparado para jugar que se ha creado jamás.
Ahora sólo queda convencer a los usuarios para que se apunten, aunque muchos ya lo han hecho hace tiempo, sin saberlo, con la cuenta que usan para Microsoft Messenger.

En realidad, como nadie fuerza a ningún usuario a suscribirse a la modalidad de pago de Xbox Live!, las opciones extra han de ser merecedoras de ese desembolso. Si a alguien le interesa jugar contra otros usuarios sin importarte la plataforma, ahí está la opción, igual que si quieren usar un servicio de voz superior al de cualquier otro título del mercado. La calidad va a ser el sello diferenciador del servicio ofrecido por Microsoft



XBOX LIVE! SILVER (GRATUITA)
Gamertag o nombre de usuario universal
Perfil de jugador para todos los juegos
Tabla de puntuación unificada
Logros para partidas en solitario
Chat a través de texto y voz
Lista de amigos única
Multijugador entre PCs con un listado de juegos jugados
Acceso 24 horas a Xbox Live! desde cualquier lugar

XBOX LIVE! GOLD (59,95 € AL AÑO)
Todas las ventajas de la opción Silver
Partidas niveladas
Partidas a medida
Logros multijugador
Partidas entre PC y Xbox 360



frente a las otras opciones, tanto de pago como gratuitas. Pero, seguramente, cuando veamos las listas de amigos unificadas y amigos que disfrutan de esas mejoras desearemos estar en ese grupo mientras nos sea económicamente posible. Si sólo son unos meses, pues será ese tiempo, pero las ventajas se incrementarán con el tiempo y seguramente se convierta en todo un éxito como ya lo es en Xbox 360.

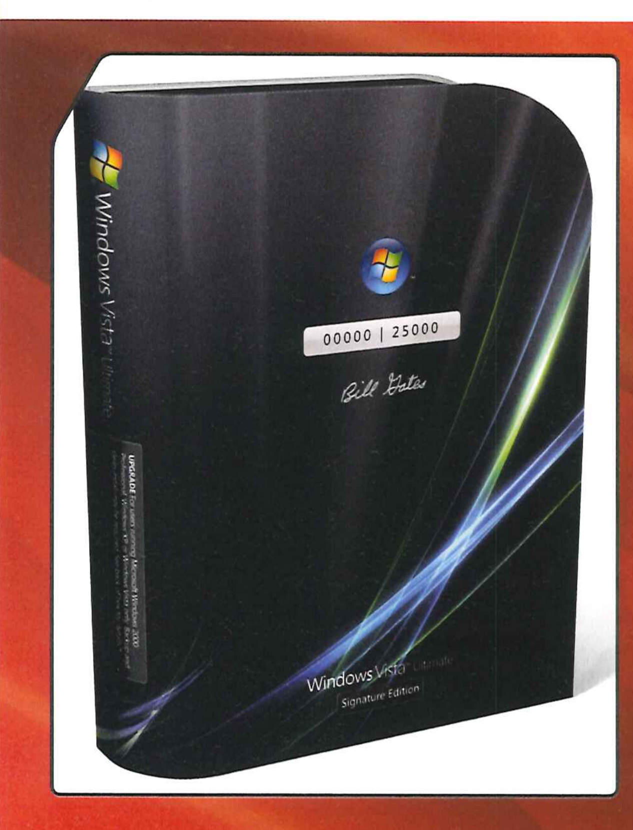
PERIODOS DE PRUEBA

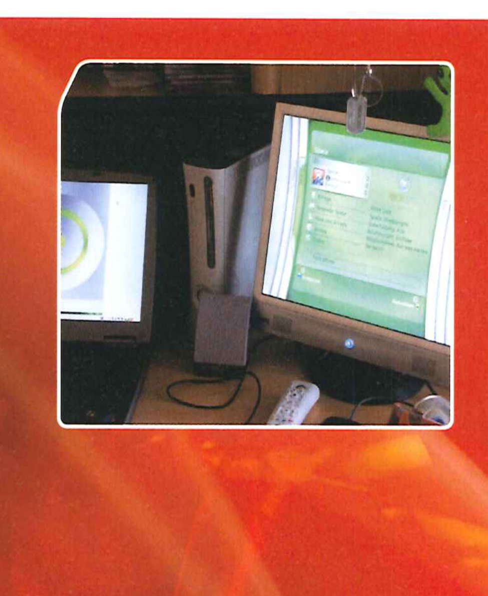
También habrá periodos de prueba de 30 días en PC, como sucede con la consola de Microsoft, por lo que si compramos cualquier juego como *Halo 2*, *UNO* o *Shadowrun* podremos aprovechar el servicio al máximo durante un periodo de tiempo razonable antes de decidir si merece la pena pagar o no. Hay que recordar algunas de las ventajas que tienen los usuarios de la edición Gold de Xbox Live, como la descarga de vídeos y películas antes que nadie o el acceso a contenidos exclusivos. Eso estará a disposición de cualquier usuario de Windows Vista que se apunte a todas las nuevas ventajas para su sistema.
Incluso los juegos tendrán un nuevo nivel de calidad en PC, gracias no sólo a la estabilidad del nuevo sistema operativo y los controles de calidad a los que han de someterse, sino por la sencillez que ofrece Xbox Live para añadir mejoras y actualizaciones a los títulos que tengan este servicio entre sus opciones. Sin











embargo, los jugadores que tengan Xbox verán cómo gozan de un nivel superior en su experiencia, debido a que los procesos de certificación para los juegos de la consola serán exclusivos de ésta, en lugar de extenderse al PC. Es muy aventurado decir que los juegos para Windows llegarán a ser tan rápidos de iniciar, sencillos de instalar o de jugar como los de una consola, pero las primeras piezas pronto estarán en su lugar para acercarse o conseguirlo.

JUEGOS EXTREMOS

Por lo tanto, cualquier juego que se desarrolle con Xbox Live para Windows en mente, podrá optar por ofrecer los mismos servicios y servidores que cualquier otro título anterior. Voz, juego online, sistemas para buscar partidas..., pero también podrá aprovecharse de las opciones que ya ofrece el servicio online de Microsoft. Es más, podrán combinarse opciones de cualquier forma.
El siguiente nivel será el seguimiento de estadísticas, las partidas igualadas, los logros, la voz de alta calidad y todo lo que proporciona el servicio Gold frente al gratuito o Silver. En esta situación, será donde los desarrolladores decidirán qué es lo que desean para sus títulos y qué tipo de experiencia quieren compartir con los jugadores. Todo son decisiones sin obligaciones de ningún tipo.

En cuanto a las ventajas para los que ya tenemos una Xbox 360 y experimentamos la nueva generación online desde hace tiempo, la lista también es amplia. No sólo podremos jugar contra jugadores de PC y ampliar así el número de contrincantes de forma inmediata, sino que el gran trabajo que se realiza con editores de muchos juegos puede enriquecer también las versiones para Xbox. Esto significaría la llegada de niveles, personajes, texturas y modificaciones para los juegos de la consola como nunca antes se ha visto. De esa forma se podrá aumentar notablemente la vida de los títulos que ya tengamos y que suele ser un motivo de quejas continuo.
Como primer enviado de este nuevo mundo de entretenimiento está el actual proyecto de FASA Studios. Los mismos responsables de los primeros juegos con capacidad online para la anterior generación de Xbox, *MechAssault* y *Crimson Skies*, ahora se han arriesgado con la difícil papeleta de traer el primer juego "interplataformero" de verdad, *Shadowrun*. Un título muy alejado de inventos extraños como *Final Fantasy XI*, que se puede jugar en Xbox 360, PC y PlayStation 2, pero que no ha despegado por carecer de un verdadero sistema online de calidad. Un juego en el que gran parte del tiempo de desarrollo se ha dedicado a equilibrar y afinar las diferencias entre los usuarios de ratón y teclado frente a los que prefieren el pad de la consola. Con una compensación instantánea en cuanto a precisión frente a control del personaje y velocidad de reacción frente a potencia. La clave está en el equilibrio y eso es lo que más unirá a los jugadores de ambos mundos, que seguramente disfruten de ambas experiencias a tiempos iguales.

¡YA ES PRIMAVERA EN XBOX LIVE!

La actualización de mayo de Xbox Live trae novedades bastante notables y, ante todo, esperadas. Sin embargo, también se encuentran ausencias notables que suponen algunos de los puntos fuertes de la competencia, sobre todo el navegador para Internet que parece no llegar nunca.
Se ha hecho de rogar, pero ya está aquí. Microsoft Messenger es una opción más entre el repertorio que Microsoft ofrece a los usuarios de su servicio online para Xbox 360. Pero no se trata de una adaptación sin más o un complemento para usuarios que tengan su PC conectado a la consola, es todo un Messenger con el 100% de efectividad. Es más, también supone otro paso más en el camino de la unión entre todas las plataformas existentes, ya sean ordenadores, videoconsolas, teléfonos móviles o incluso televisores y neveras. ¡La convergencia se acerca y estamos en medio!
Con esta actualización de primavera, que llega junto a las mariposas y la operación bikini de otras consolas, los amigos y todos los miembros de la familia serán capaces de estar comunicados las 24 horas del día, independientemente de dónde se encuentren. Ya no tendremos que dirigirnos al PC, cortar la partida o parar la película de turno para contarle algo a quien esté al otro lado de la línea de texto o el micrófono. Las más de 260 millones de cuentas del servicio MSN de Microsoft ya tienen un nuevo vehículo para relacionarse sin trabas. Por algo se ha convertido en la red social más amplia del planeta y eso es algo de lo que todo aquél con una Xbox debe beneficiarse.
Además de Windows Live Messenger, la actualización de primavera oculta también algo que ya de por sí justifica la descarga: compatibilidad con formatos de vídeo y sonido comprimidos en MPEG4. H.264 y ACC. ¿Qué significa esto? Pues que las peliculas y contenidos que tengas en discos, ya sean copias de seguridad o descargas de la Red se podrán ver directamente desde un PC, disco duro externo, tarjeta de memoria, CD, DVD o cualquier otro dispositivo conectado a tu consola. Sin necesidad de transformarlos al ya compatible Windows Media y con la calidad HD que caracteriza a Xbox 360.



INPUT
Entrevista
Los que más saben de esto, a tu disposición.

Entrevistados
Casey Hudson



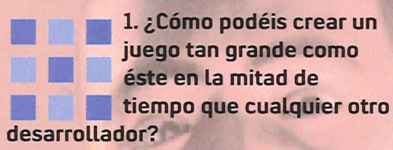
Entrevista por: **Marble**







Desarrollador **Casey Hudson**



1. ¿Cómo podéis crear un juego tan grande como éste en la mitad de tiempo que cualquier otro desarrollador?
Es cierto. Aunque, después de tres años, a nosotros nos parece que ha pasado un montón de tiempo. Hemos juntado a un gran equipo de desarrolladores muy talentosos y, básicamente, estamos construyendo el juego con las técnicas que nos han dado tantos éxitos en el pasado, tales como Baldur´s Gate, Neverwinter Nights, Jade Empire y Star Wars: Caballeros de la Antigua República.

2. ¿Dónde encontrásteis la inspiración para Mass Effect? ¿Podríais recomendarnos algún libro, película o experiencia que nos pueda sumergir en el lugar en que vosotros habéis estado los últimos 18 meses?
Nos hemos inspirado en el tipo de futurismo que fue tan popular a finales de los 70 y principios de los 80. Había algo en aquella época que hacía crear ideas del futuro súper-salvajes y elegantes. Los frutos de aquella época fueron las pinturas futuristas de John Harris, John Berkey y Syd Mead. También encontramos inspiración en la arquitectura moderna, como la de Arthur Ericsson. Y de aquel mismo periodo las tremendamente bien ambientadas películas de "Alien", "Blade Runner" e incluso "Star Trek: la ira de Khan".

3. Juegos recientes como Gears of War nos han ofrecido un intenso, pero bastante corto, modo para un solo jugador. ¿Cuánto dura el modo de un jugador de Mass Effect?
Mass Effect definitivamente ofrecerá un modo historia para un solo jugador con una experiencia muy sustanciosa. Simplemente seguir la historia principal te llevará a recorrer muy diferentes mundos y requerirá una dedicación de más de 25 horas de juego. Pero si te sientes tentado a explorar la enorme galaxia construida para Mass Effect, tus horas de juego podrían verse duplicadas.

4. En vuestros juegos RPG anteriores, el combate estaba basado en turnos. ¿Cómo pensáis que van a recibir vuestros fans el hecho de que hayáis orientado el sistema de combate de Mass Effect más hacia la acción?
Somos conscientes de los diferentes tipos de jugadores a los que les gustan los juegos de BioWare y lo que les gusta o lo que no les gusta nada. Así que, a la hora de crear el combate en tiempo real para Mass Effect, hemos sido muy cuidadosos para encontrar el equilibrio entre un ritmo táctico estable y la diversión del combate en tiempo real en tercera persona. El resultado es realmente interesante. Incluso cuando estás jugando con un entorno en tercera persona muy familiar, los momentos más divertidos tienen reminiscencias de nuestros RPGs anteriores. Así que, en definitiva, tiene mucho del mismo espíritu que la gente disfrutó en los RPGs anteriores, mientras que hemos abierto la experiencia para otro tipo de jugadores también.

5. ¿De qué estáis más orgullosos en cuanto a la Inteligencia Artificial (IA) del juego? ¿Qué diferencias existen entre la IA amiga y enemiga?
La IA es realmente importante en un juego como Mass Effect, y seguimos intentando alcanzar la perfección. La cosa de la que estoy más orgulloso es de lo bien que los miembros de un comando responden a tus órdenes. Es realmente divertido enviarles por delante a un punto y verles luchar o decirles que ataquen simplemente pulsando un botón, y verles darse la vuelta y como inmediatamente destruyen ese objetivo. También he disfrutado, por qué no decirlo, enviando a mis hombres a meterse en el pantano al principio del juego...

6. ¿Podrías describirnos cómo un jugador desarrolla nuevas habilidades a medida que el juego avanza?
Creo que nuestro sistema de talentos es muy "BioWare", pero de una forma más clara de lo que hemos hecho nunca antes. De hecho, es simplemente un listado de los talentos de tus personajes en el que cada línea del gráfico indica tu cantidad de talento en esa habilidad. Una vez que hayas ganado unos cuantos puntos de talento jugando una parte del juego, tan sólo tienes que gastarlos en los talentos que quieras desarrollar. Es simple, pero es tan sofisticado como el desarrollo de los personajes, tal y como lo hacíamos en el pasado. El ▶▶

»El modo para un jugador de Mass Effect te llevará a recorrer muy diferentes mundos y requerirá una dedicación de más de 25 horas



EL MUNDO DE MASS EFFECT...



Es ver una imagen como esta y ya apetece jugarlo.

Todo juego de rol que se precie, sobre todo si hablamos de Bioware, cuenta con personajes muy currados.

Los diseños de los diferentes mundos será de lo más variado.

Haber creado Los Caballeros de la Antigua República deja su huella.

Las razas y personajes dan siempre colorido y profundidad a un RPG.

progreso en ciertos talentos desbloquean otros talentos y, a medida que cada uno de esos se desarrolla, ganarás poderes que podrás utilizar en cualquier momento. Por ejemplo, la mejora de tu habilidad de disparo dará lugar a la habilidad de Matanza (Carnage), la cual te permite disparar un arma sobrecargada para un ataque de corto alcance devastador.

7. ¿Habrá algún tipo de castigo para los jugadores que realicen actos criminales de forma recurrente contra sus compañeros o los otros personajes?
El reto que Shepard afronta es completar la misión a cualquier precio. Toda la galaxia está en juego. Así que debe actuar sin remordimiento, sin duda, y más allá de los límites de la ley. Lo que hagas sólo depende de ti. Tus compañeros de equipo puede que estén en desacuerdo con tus decisiones y actuarán contra ti. Ocasionalmente llegarían a pelear contigo si fuera necesario.

8. Parece que Mass Effect es muy adaptable al juego cooperativo en la línea de Gears of War, ¿qué pensáis de esto?
Con Mass Effect queríamos poner al jugador en una posición única en la historia: el único ser humano capaz de convertirse en el salvador de la galaxia. Para ofrecer esa experiencia al jugador significaba que no podíamos comprometer de ninguna manera la historia o la experiencia. En Mass Effect, te creas un personaje único, y cada aspecto de la experiencia está influenciado por el desarrollo y la personalización de ese personaje y cada elección que realizas. Esa historia, tan profunda y personal, era algo que nosotros no queríamos comprometer, añadiendo otros personajes principales para jugar un modo cooperativo.

»Con Mass Effect te metes en una película asombrosa en la que vives cada escena

9. Hemos jugado a muchos RPGs con reacciones y caminos muy complejos en los que teníamos que leer. Luego hemos escuchado a los personajes que podían transmitir sentimientos y cambiar nuestra percepción de otros personajes. Con Mass Effect, las expresiones de los personajes reaccionarán y añadirán otro nivel de interacción. ¿Qué es lo siguiente que podremos esperar?
Esa es exactamente la razón por la que tenemos planeados títulos para el futuro en la serie Mass Effect: para desbloquear todo el potencial del cine interactivo. Mass Effect tiene como objetivo último ponerte dentro de una película asombrosa en la que vives cada escena, e interactúas con personajes de una forma tan fluida como lo harías en la vida real. Donde queremos llegar en los próximos años, claro, es un secreto que tenemos muy bien guardado.

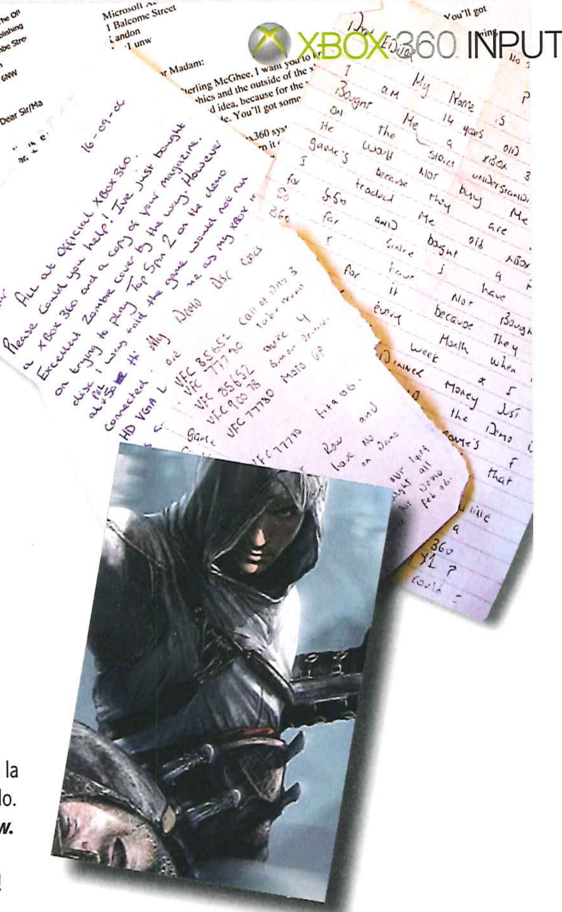
10. Los contenidos episódicos son nuevos y ahora una forma muy rentable de lanzar más de un juego al año. ¿Qué opináis acerca de esto?
No tenemos planeado crear ningún tipo de contenido episódico para Mass Effect, pero sí que tenemos un ambicioso plan de lanzamiento de contenido descargable. Pronto contaremos algo más. Para ser claros, los jugadores podrán descargar nuevas partes jugables de la galaxia Mass Effect bastante habitualmente a través de Xbox Live.

11. ¿Habrá algún otro título en la franquicia Mass Effect? ¿Será una exclusiva de Xbox 360 y Windows o tenéis planes de llevarlo a otras plataformas?
Hemos diseñado el concepto de Mass Effect como un proyecto con tres títulos. No hemos anunciado ningún tipo de plan de llevar Mass Effect al PC.

INPUT
Mensaje recibido

La oportunidad de tu vida para darnos tu opinión acerca de los juegos, la consola, tus amigos...





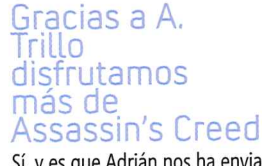
Otros mes... El Consultorio de Marble

Todos tenemos muchas preguntas acerca del universo Xbox 360, ¿verdad? Pues además de todos los mails que recibimos en los que nos contáis vuestras opiniones o en los que enviáis fotos, chistes, links... también queremos que nos mandéis todas vuestras dudas acerca de Xbox 360. El Doctor Marble está esperando vuestros mails. No os cortéis a la hora de enviar vuestras cuestiones, no hay pregunta sin sentido. Para nosotros lo que pensáis es importante.

»Mandadnos vuestras dudas, El Doctor Marble las resolverá todas

Gracias a A. Trillo disfrutamos más de Assassin's Creed

Sí, y es que Adrián nos ha enviado a la redacción un vídeo de lo más currado. Podéis disfrutar de él en ***http://www.gametrailers.com/umwatcher.php?id=3278***. Ya veréis ¡qué guapo!







BRAIS Y XOAN ALONSO GRANA

He oído en Internet que este año sacaran un juego de F1 para 360, ¿es cierto? ¿La nueva edición de Xbox 360 contará con adaptador para que el anterior modelo tenga conexión HDMI? ¿Van a sacar un mando con sensor de movimiento que se podrá usar en la Élite y en la versión anterior?

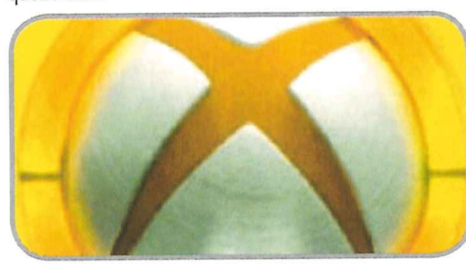
Sony aún mantiene los derechos para utilizar las licencias de la fórmula 1 a nivel mundial en sus juegos, con lo que resulta difícil pensar en que Xbox 360 reciba un juego con los pilotos y demás elementos oficiales durante este año. Pero no desesperes, nada dura para siempre. Todavía faltan meses para que Xbox 360 Elite llegue a España, se estima que en septiembre, con lo cual tienes tiempo para concentrarte en tu actual consola. En cuanto a la salida HDMI, las ventajas que aporta ya están disponibles en cualquier Xbox 360 con su conexión VGA, al menos en cuanto a que permite resolución de 1080p. Por lo tanto, no parece que Microsoft vaya a desarrollar una salida HDMI para consolas anteriores porque no parece necesario. En cuanto al sensor de movimiento, Microsoft ha confirmado que trabaja desde hace años en todo tipo de mejoras y novedades que quizá veamos pronto o, puede, que se queden para la siguiente generación para poder sacarles el máximo partido.



JESÚS DAUDER

He oído hablar de que más adelante los juegos se haran en HD-DVD, por lo que tendrías que comprarte el lector por separado. ¿Es verdad? Si es así me gustaría saber si las haréis en dos formatos: DVD y HD-DVD.

Puedes olvidarte del HD-DVD para juegos de Xbox en esta generación, al menos en cuanto a juegos como los conocemos. Microsoft ha confirmado que los juegos de Xbox 360 sólo vendrán en DVD y si hacen falta más de los 9,7 GB sin comprimir que puede almacenar un disco de Xbox, sacarán el juego repartido en dos de ellos. Lo que sí han empezado a aparecer son juegos en HD-DVD, pero se trata de películas interactivas y aplicaciones sencillas programadas en JAVA que cualquier reproductor compatible es capaz de reproducir. No son juegos de Xbox 360, para que quede claro.





JOSÉ PEPE

Vuestro artículo de Guitar Hero II está muy bien pero hay un par de cosas que os queria comentar. La guitarra no es el modelo de Dimebag Darrel. Él utilizaba una Washburn, con su propio modelo Signature y no la Gibson Explorer. La palanca de vibrato no es el Floyd Rose. Éste es el puente de la guitarra y la palanca de vibrato es eso, la palanca de vibrato. Un saludo y seguid así, que la revista está muy bien.

Pues muchas gracias José, nos pusimos con ella a tope y es que ¡no podemos dejar de jugar con esta maravilla de Activision! Eso sí, todavía nos queda mucho por aprender del mundo del Rock, eso queda claro. Si te gusta la guitarra no dejes de comprar este juego. Sinceramente, es una maravilla.

UN CONCURSO DE LO MÁ
¡EXCLUSIV

GANA CON NOSOTROS UNO DE LOS 10 PACKS LIMITADOS DE LOST PLANET (JUEGOS, CAMISETA Y CARCASA)

Si hay un juego que, durante lo que llevamos de 2007, ha dejado boquiabiertos a todos los jugones del país ése es Lost Planet: Extreme Condition. Y para celebrarlo hemos pedido a Capcom unas ediciones limitadas compuestas por una carcasa exclusiva personalizada, una versión de lujo del juego y una camiseta. ¿Las quieres? Pues sólo tienes que enviar un SMS con el texto *OXM (espacio) lostexclusivo al 7788* y entrarás automáticamente en el sorteo de estos packs. ¡No te lo puedes perder! *coste del mensaje: 1,2 € + IVA.

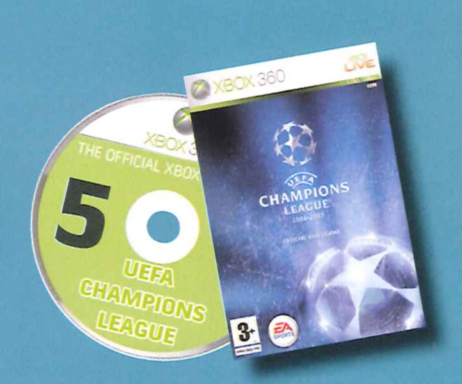
S
O!
LOST
PLANET

¿Dónde puede haber ido?

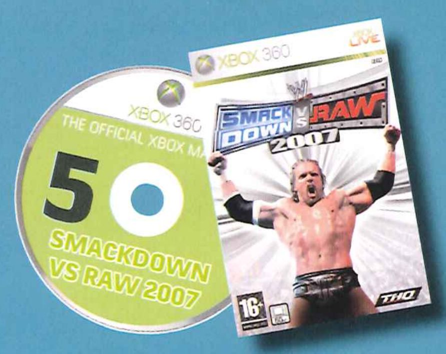
¡50 JUEGOS PARA NO DEJAR DE JUGAR!

YA SABES...

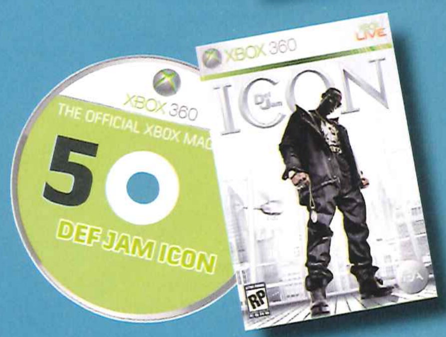
Manda un SMS con OXM (espacio) megaconcursomayo al 7788





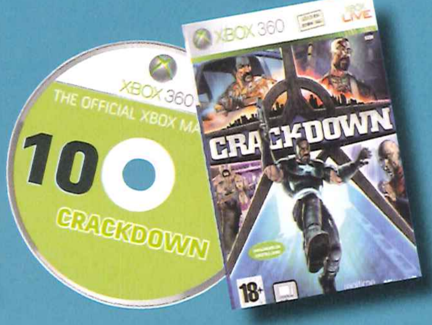












*Coste del mensaje: 1,2 € + IVA


XBOX 360
PASA DE NIVEL



LOS QUEREMOS TODOS

MÁS DE 100 TÍTULOS EN LA CALLE

Parece que fue ayer cuando nos compramos la consola y llorábamos porque sólo podíamos disfrutar de un par de decenas de títulos (un material que nos duraba un fin de semana con nuestro nivel de vicio). Pero esto ya pasó y ***Xbox 360*** cuenta con bastante más de 100 titulazos a nuestra disposición. Aquí el que se aburre es porque le da la real gana. O eso, o porque se acaba de gastar 600 euros en una consola nueva de Sony.



Y es que da gusto entrar en una tienda de videojuegos y ver esa estantería, cada vez más grandecita, dedicada a Xbox 360. Desde el día de su lanzamiento, a pesar de esos enormes carteles y posters de publicidad que poblaban estos templos 'videojueguiles', la verdad es que el catálogo donde elegir era un poco triste. En cantidad, que no en calidad. Pero la comparación era odiosa y es que hasta aquellos cinco o seis chavales te miraban mal, por debajo de sus gafas de pasta, desde esa enorme estantería de cajas negras plagada de juegos, mientras tú tanteabas las cajas blancas e impolutas en la exclusiva 'esquina de Xbox 360'. "Si es que no está hecha la miel para la boca del Metro", que decía el genial Pedro Reyes. Pero algo está cambiando y ahora la esquina blanquita y reluciente se ha convertido en el lugar destacado de la tienda, cada vez ocupando un mayor lugar. Y ahora, los pobres infelices que buscan una caja negra se esconden para no ser vistos y sueñan con buscar títulos algún día en la estantería blanca. No hay nada mejor para una videoconsola que disponer de un catálogo extenso y de calidad, y ambas cosas ya empiezan a darse en Xbox 360. Hace un tiempo que se pasó de la mítica cifra de 100 títulos en el mercado y no queríamos pasar la ocasión de celebrar este momento. Aquí te presentamos una guía de todo lo que tienes ahí fuera para conseguir que tu diversión no tenga fin.

LOS 5 MEJORES ENEMIGOS



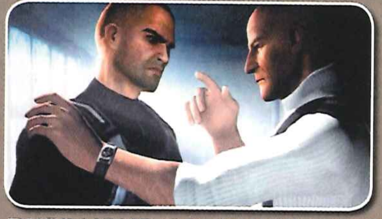
EL PAYASO DE DEAD RISING

Si te encuentras con un payaso haciendo malabares con motosierras, lo último que piensas es en lo gracioso que resulta. ¡Corre!



LOS NAZIS DE CALL OF DUTY 3

Cuando matas uno, aparecen veinte más. Son como la mala hierba y además son malos de verdad. Merecen morir, no tengas contemplaciones.



DUFRAISNE (SC: DOUBLE AGENT)

Emile Drufraisne, jefe del Ejército de John Brown, un loco con delirios de grandeza que tiene por sueño hacer explotar una bomba nuclear en pleno Nueva York.



GENERAL RAAM (GOW)

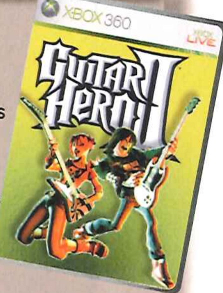
Su carta de presentación es partir el cuello con sus manos a nuestro jefe de escuadrón. Da miedo, puede hacerte papilla y, además, es muy feo.



OJOS VERDES (LOST PLANET)

Solo por su tamaño debe ser destacado, pero además le debemos odio eterno por haber matado a nuestro padre. Es duro, pero se le puede derrotar.

GUITAR HERO II



El mundo de la guitarra y el de los videojuegos, unidos de una manera excepcional. Un mando exclusivo para 360 y decenas de canciones para descargar desde Xbox Live.

ANTES

Los usuarios de Xbox querían echarle mano a este éxito internacional y pudieron hacerlo con una edición de lujo que triunfó al instante.

AHORA

Con un par de meses de perspectiva, el juego sigue siendo uno de los más demandados del catálogo y sigue creciendo online.

- GÉNERO: Musical.
- N.º DE JUGADORES: Dos
- DURACIÓN: 20 horas
- XBOX LIVE: 2 jugadores.
- DIFICULTAD: Principiantes

PUNTUACIÓN







GEARS OF WAR



La acción como nunca la habíamos conocido hasta ahora. Un título brutal, que nos ha mostrado de lo que es capaz técnicamente la videoconsola de nuestros amores.

ANTES

El juego de Epic nos entró primero por los ojos, pero fue echarle la mano encima y nos enamoró su juego. Acción con cabeza.

AHORA

Gears of War es ya un referente en el género de la acción. Todos los estudios tienen mucho que aprender. Es, sin duda, un clásico de nuestro tiempo.

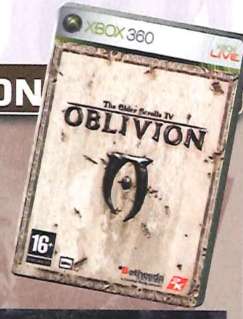
- GÉNERO: Acción
- N.º DE JUGADORES: Cuatro
- DURACIÓN: 10 horas
- XBOX LIVE: 2/8 jugadores.
- DIFICULTAD: Aficionados

PUNTUACIÓN





THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION



Los amantes de los RPG han podido aplacar sus ansias de juego con esta espectacular nueva entrega de la mítica saga The Elder Scrolls.

- GÉNERO: RPG
- N.º DE JUGADORES: Uno
- DURACIÓN: 70 horas
- XBOX LIVE: Descargas
- DIFICULTAD: Iniciados

PUNTUACIÓN



ANTES

Un mapa inmenso y unos gráficos extraordinarios para el género nos convencieron.

AHORA

Seguimos jugando a Oblivion, y lo que nos queda. No podemos parar. Es un referente en el género.



GHOST RECON AW 2



Vuelven los Ghost en su entrega más espectacular. Acción táctica del futuro con un aspecto gráfico que ha hecho que se nos salten las lágrimas.

- GÉNERO: Acción táctica
- N.º DE JUGADORES: Dos
- DURACIÓN: 12 horas
- XBOX LIVE: 2/16 jugadores
- DIFICULTAD: Iniciados

PUNTUACIÓN



ANTES

A pesar de aparecer al poco de su anterior entrega, nos pareció un lanzamiento sublime.

AHORA

Después de agotarlo no podemos dejar de jugar a su modo multijugador online.



CALL OF DUTY 2



La secuela del título de Infinity Ward nos mostró la intensidad de la II Guerra Mundial. Después de esto, ¿alguien se acuerda de Medal of Honor?

- GÉNERO: Shooter
- N.º DE JUGADORES: Cuatro
- DURACIÓN: 15 horas
- XBOX LIVE: 2/8 jugadores
- DIFICULTAD: Principiantes

PUNTUACIÓN





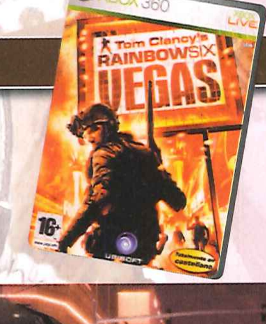
ANTES

Call of Duty 2 era el juego que queríamos tener, como fuera, el día que apareció Xbox 360 en la calle.

AHORA

Son muchos los juegos ambientados en la misma época, pero es que ninguno lo ha superado.

RAINBOW SIX VEGAS



Los agentes de Rainbow Six toman las calles de la ciudad del pecado para parar un ataque terrorista sin precedentes. Adicción en estado puro.

- GÉNERO: Acción táctica
- N.º DE JUGADORES: Cuatro
- DURACIÓN: 15 horas
- XBOX LIVE: 2/8 jugadores.
- DIFICULTAD: Iniciado

PUNTUACIÓN








ANTES

Un jueog para no parar de jugar en el modo cooperativa y los demás modos online. Buen argumento.

AHORA

La comunidad online del juego no para de crecer. Y puedes crear tu personaje y ponerle tu cara.



LAS 5 MEJORES ARMAS



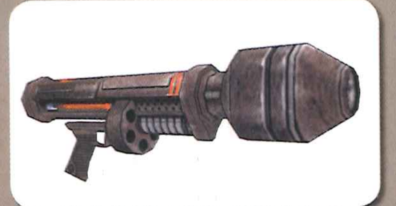
RIFLE LANCER DE GOW

Las motosierras y las ametralladoras molan. Por tanto, mezclando lo mejor de ambas tenemos el mejor arma jamás creada.



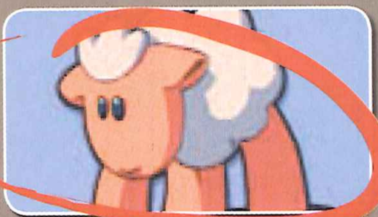
ESPADA CRISSAEGRIM

La dificultad en desbloquearla sólo es compensada por ser el arma de filo más potente vista en un videojuego. Da gusto dar mandobles con ella.



LANZACOHETES CRACKDOWN

Imagina un misil que te persigue donde vayas. No te lo imagines. Úsalo siempre que quieras contra los malos en Crackdown.



BORREGO EXPLOSIVO

Y llegó un día en que las ovejas se cansaron de saltar vallas y decidieron que era mejor volar por los aires. No saben cuánto se lo agradecemos.



CORTACÉSPED (DEAD RISING)

Cómo cuidar de nuestro jardín, pero con miembros ensangrentados y vísceras volando por el aire. Brutal y sólo aceptable contra zombies.

LOS 5 MEJORES ESCENARIOS



CASINO VÉRTIGO (RS: VEGAS)

La ciudad del vicio en todo su esplendor, incluyendo neones de colores chillones y miles de tragaperras. El escenario ideal para liarse a tiros.



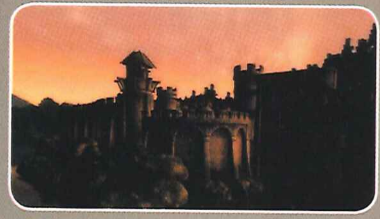
CIUDAD JUÁREZ (GR:AW2)

Y pensar que detrás de todo ese humo y los escombros se escondía una ciudad plena de vida. Una pena, pero nos encanta correr por sus calles.



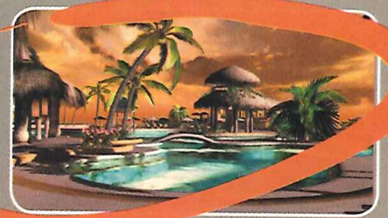
ISLA OAHU (TD UNLIMITED)

No sé si son sus playas o los superdeportivos en sus carreteras, pero daría lo que fuera por vivir ahí, y por tener ese coche, qué narices.



TAMRIEL (OBLIVION)

El mayor escenario jamás creado para un videojuego, diseñado además con mimo hasta el último acantilado. ¡Es tan bonito todo!



NEW ZACK'S ISLAND (DOAX2)

Si sus playas no parecen suficientemente atractivas, sí lo serán sus habitantes: las impresionantes chicas de Dead or Alive, las mejores luciendo bikini.

GHOST RECON AW



La saga Ghost Recon aterrizó en la nueva generación con un título excepcional en todos los sentidos. Es que te mete la guerra en el cuerpo.

- GÉNERO: Acción táctica
- N.º DE JUGADORES: Cuatro
- DURACIÓN: 15 horas
- XBOX LIVE: 2/16 jugadores
- DIFICULTAD: Iniciados

PUNTUACIÓN

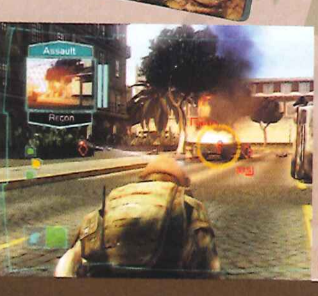


ANTES

Los fanáticos del género lo tenían claro: el juego definitivo y encima compatible con Xbox Live.

AHORA

Ahora ya jugamos a su secuela, pero no se diferencia mucho de este título, que es imprescindible.



BURNOUT REVENGE



La saga de Criterion siempre impacta, pero este título ya nos grabó los golpes a toda velocidad en la retina. Si rozan la pintura de tu coche grita: ¡venganza!

ANTES

Los aficionados a los juegos arcade de velocidad sabían que esta nueva entrega iba muy en serio. Diversión garantizada.

AHORA

Este juego no tiene fin. Las batallas en Xbox Live lo hacen eterno y es que luchar a golpe de chapa y a 300 Km/h pues no tiene precio.

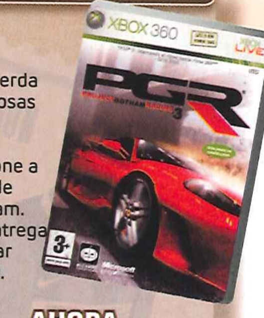
- GÉNERO: Conducción
- N.º DE JUGADORES: Dos
- DURACIÓN: 10 horas
- XBOX LIVE: 2-4 jugadores.
- DIFICULTAD: Principiantes

PUNTUACIÓN





PGR 3



Nadie se acuerda de otras famosas sagas de conducción cuando se pone a los mandos de Project Gotham. Su tercera entrega nos hizo vibrar con Xbox 360.

ANTES

Era el juego de conducción que se anunciaba junto a nuestra consola el día de su lanzamiento. Y mereció la pena hacerse con él.

AHORA

Sigue siendo nuestro simulador de conducción de cabecera. Y en las partidas de Xbox Live sigue siendo el rey, sin lugar a dudas.

- GÉNERO: Conducción
- N.º DE JUGADORES: Dos
- DURACIÓN: Indefinida
- XBOX LIVE: 2/8 jugadores.
- DIFICULTAD: Iniciados

PUNTUACIÓN



LOS 5 MEJORES VEHÍCULOS



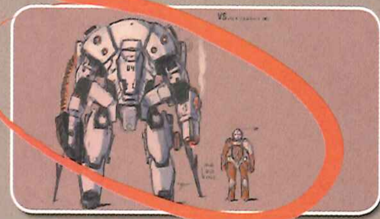
TODOTERRENO (CRACKDOWN)

El coche que hace realidad lo de "hacer el cabra", si es que escala edificios y hasta salta si se lo pedimos. El vehículo perfecto para un súper-agente.



TANQUE (DEAD RISING)

Y llegó Capcom e hizo nuestros sueños realidad con un tanque gigantesco en un juego de zombis asquerosos. Y vió Dios que era bueno...



PTX-40A IVAN (LOST PLANET)

Una armadura de las que no se ven en los concesionarios. No te quedes sin ella para ir a un planeta helado. Además... es el VS de 'papi'.



AUDI QUATTRO (NFS: CARBONO)

Sabemos que nunca podremos tener uno. Precisamente por eso seguimos suspirando por este auténtico bólido. Ese brillo, ese saber estar...



PARACAÍDAS (JUST CAUSE)

Desde el cielo todo se ve mucho mejor, y qué mejor que un paracaídas virtual que elimine el peligro de que algo falle y nos 'despachurremos' contra el suelo.

VIRTUA TENNIS 3



El deporte de la raqueta tiene un nombre propio en el mundo de los videojuegos. Sega ha vuelto a dar un golpe de autoridad con su nueva entrega y nos ha cautivado.

ANTES

Encontrarse con el juego de siempre, famoso por su control, pero con los gráficos de lujo para 360, fue un shock que todavía nos dura.

AHORA

Hace bien poco que disfrutamos de Virtua Tennis 3, por eso seguimos jugando sin parar. Sobre todo, subiendo nuestro ránking en Live.

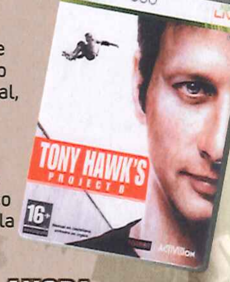
- GÉNERO: Deportes
- N.° DE JUGADORES: Dos
- DURACIÓN: Indefinido
- XBOX LIVE: 2 jugadores.
- DIFICULTAD: Principiantes

PUNTUACIÓN





THP8



La saga de skate de Tony Hawk no parece tener rival, pero estaba perdiendo frescura. Este octavo proyecto ha traído un poco de aire fresco a la licencia.

ANTES

Los juegos de Tony Hawk siempre tienen a su audiencia fiel, pero había que innovar un poco para mantenerla. Lo consiguieron.

AHORA

En Xbox 360 Tony ha triunfado con esta nueva entrega y sólo hay que conectarse a Xbox Live para ver a la comunidad que juega sin parar.

- GÉNERO: Deporte
- N.° DE JUGADORES: Dos
- DURACIÓN: Indefinido
- XBOX LIVE: 2/8 jugadores.
- DIFICULTAD: Principiantes

PUNTUACIÓN





DEAD OR ALIVE 4



La saga de lucha llegó a su cuarta entrega con el lanzamiento de 360. A las chicas no se les ha olvidado luchar con eso de tanto sol y tanto volley.

- GÉNERO: Aventura
- N.° DE JUGADORES: Dos
- DURACIÓN: 30 minutos
- XBOX LIVE: 2/8 jugadores.
- DIFICULTAD: Principiantes

PUNTUACIÓN



ANTES

El equipo del Team Ninja no nos defraudó con el salto de DOA a la nueva generación de videoconsolas.

AHORA

Las luchas de DOA 4 siguen de rabiosa actualidad en Live. Además, esos gráficos triunfan.



FIGHT NIGHT ROUND 3



El juego de boxeo de Electronic Arts luce como nunca en su versión de Xbox 360. A parte de su jugabilidad, ¿has visto su aspecto gráfico?

- GÉNERO: Deporte
- N.º DE JUGADORES: Dos
- DURACIÓN: Indefinido
- XBOX LIVE: 2 jugadores.
- DIFICULTAD: Principiantes

PUNTUACIÓN




ANTES
Cuando salió ya sorprendió a todo el mundo por su perfección gráfica. Pura magia.

AHORA
Es imposible hacerse con uno. Todo el mundo pregunta en las tiendas por alguna copia. Muy cotizado.



DEAD RISING

Una peli de zombies de las de antes convertida en aventura de acción virtual brutal. El juego de Capcom es una de las experiencias exclusivas de 360.

- GÉNERO: Acción
- N.º DE JUGADORES: Uno
- DURACIÓN: 15 horas
- XBOX LIVE: Contenido
- DIFICULTAD: Avanzados

PUNTUACIÓN







ANTES
El juego sorprendió por su dinámica y su originalidad. Un centro comercial repleto de zombies para ti.

AHORA
Sigue siendo uno de los imprescindibles del catálogo. Hay que probarlo sí o sí. Si no lo has hecho, corre.



LOST PLANET

Otra obra maestra de Keiji Inafune exclusiva para 360 y en tiempo récord. Un juego de acción espectacular en un planeta helado y lleno de bichejos.

- GÉNERO: Acción
- N.º DE JUGADORES: Uno
- DURACIÓN: 15 horas
- XBOX LIVE: 2/16 jugadores
- DIFICULTAD: Principiantes

PUNTUACIÓN




ANTES
La ambientación, el apartado gráfico y la jugabilidad nos enamoraron. De lo mejor que hemos visto.

AHORA
Otro título realmente cotizado. Sus partidas online son épicas, a bordo de esos enormes VS.





LAS 5 CHICAS MÁS ATRACTIVAS



KASUMI (DOAX 2)
Es la más dura, la que mejor se mueve, con un arte de lucha más depurado, la que mejor golpea el balón de volley... y la que está más buena.



REIKO (RIDGE RACER 6)
Siempre rodeada de los coches más potentes y de los mejores pilotos, estamos seguros de que ni siquiera tiene el carné de conducir. ¿Y qué mas da?



LADY X (RUMBLE ROSES XX)
No sabemos cómo puede ser que ese cuerpazo no esté lleno de moratones y heridas, con la caña que se dan en el escenario.



LARA (TOMB RAIDER LEGEND)
¿Qué decir de Lara que no se haya dicho ya? Aunque también es verdad que, una vez que la has visto como Angelina Jolie, luego pierde.



ALICIA (BULLET WITCH)
Una bruja de las de antes, en pleno mundo postapocalíptico, siempre es de agradecer, sobre todo porque no tiene nariz aguileña ni una verruga peluda.

LOS 5 MEJORES PROTAGONISTAS



LOGAN KELLER (RS VEGAS)

Héroe de guerra y ahora jefe de un comando de élite antiterrorista en plena ciudad de Las Vegas, este tipo sí tiene carisma y no el Grissom.



MARCUS PHOENIX (GOW)

Un tipo grande, ex presidiario y curtido en mil batallas con los bichejos más repugnantes de la galaxia. Si esto no es un héroe...



AGENTE 44 (HITMAN: BM)

Esa calva, que le hace tan atractivo, es sólo comparable a su sutileza en el arte de matar. Es un tipo cruel y frío, pero es que tiene un no sé qué.



KAMEO (KAMEO EOP)

Además de tener ese cuerpazo de deportista, con alitas y las orejas del Doctr Spok, es que luego se convierte en toda clase de criaturas. Genial.



JOANNA DARK (PD ZERO)

Ella es un mito en el mundo de los videojuegos desde antes de que a Lara Croft le crecieran los pechos. Y la nueva generación la sienta genial.

VIVA PIÑATA



La estrategia en tiempo real era sencilla... al principio. Luego se complicó demasiado y sólo juegos como Los Sims o este Viva Piñata permiten introducirnos.

ANTES

Un juego de estrategia en tiempo real, camuflada con largos procesos que empiezan lentamente, que si enganchan estás perdido.

AHORA

Si todavía no te has decidido por pensar que es un juego para niños, te damos el empujoncito... ¡Atrévete! Es genial, tengas la edad que tengas.

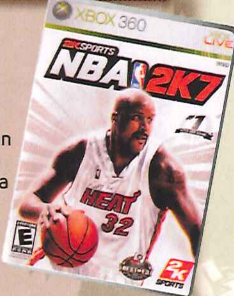
- GÉNERO: Estrategia
- N.º DE JUGADORES: Dos
- DURACIÓN: Indefinida
- XBOX LIVE: Envíos
- DIFICULTAD: Principiantes

PUNTUACIÓN





NBA 2K7



En el baloncesto, como en fútbol, NBA 2K7 y NBA Live 2007 tienen un pique eterno. Este año están muy a la par, pero nos quedamos con el aspecto de la diversión.

ANTES

Pura diversión en la cancha. La mejor forma de disfrutar de la NBA, con una amplísima variedad de estilos de juego diferentes.

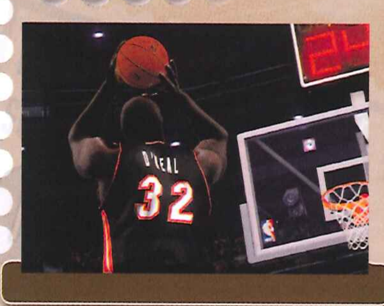
AHORA

No dejamos de aprender nuevos trucos y formas de robar el balón al adversario. Este juego parece no agotarse nunca, sobre todo con colegas.

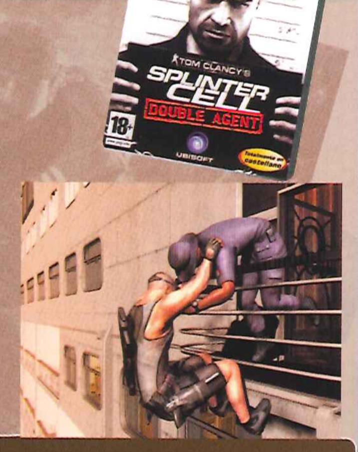
- GÉNERO: Deportes
- N.º DE JUGADORES: Cuatro
- DURACIÓN: Indefinida
- XBOX LIVE: 2/4 jugadores.
- DIFICULTAD: Iniciados

PUNTUACIÓN





SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT



El sigilo llegó a 360 (como en Xbox) con Splinter Cell como referente. Un juego a disfrutar, en el que el aspecto gráfico habla maravillas de 360.

- GÉNERO: Acción
- N.º DE JUGADORES: Dos
- DURACIÓN: 15 horas
- XBOX LIVE: Enfrentamiento
- DIFICULTAD: Alta

PUNTUACIÓN



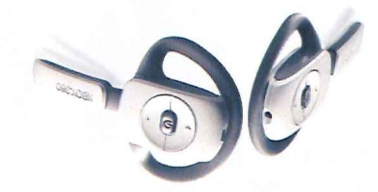
ANTES

Quién pensaba que esta versión iba a ser un simple port de la versión Xbox PS2 que se vaya al carajo...

AHORA

Para jugarlo una vez y luego disfrutar de su espectacular modo online con mercenarios y espías.





BUEN VIAJE, CABLES.

BUEN VIAJE.





LA NUEVA GENERACIÓN ES UN MUNDO SIN CABLES. Siéntete en libertad, tu tienes el control donde quieras. Con los auriculares inalámbricos, el volante de carreras inalámbrico con sistema Force Feedback, los mandos inalámbricos y demás accesorios optimizados para Xbox 360,™ podrás seguir jugando sin dejar de moverte. xbox.com







LOS 5 MEJORES 'LOOKS'



LAS BOTAS DE PHOENIX

Su pisada es demoledora. Desde el primer momento transmite una sensación de brutalidad, a la que ayuda su espectacular calzado.



EL MONO DE JOANNA DARK

No creemos que sea cómodo para combatir, pero la de la imagen es una de las prendas más sexys que hemos encontrado... con cremallera.



LA CHUPA DE TOMMY (PREY)

Su aire de motero rebelde se ve incrementado con su chupa de cuero llena de parches. Una prenda ideal para dar imagen de chulo.



BIKINI DE PERLAS DE DOAX2

¡Espectacular! Nadie que haya jugado a DOAX2 debería dejarlo hasta conseguir esta pieza de lencería fina, porque eterniza la sonrisa.

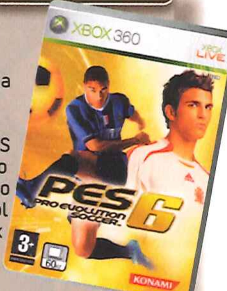


MÁSCARA DE REY MISTERIO

Oculta el rostro del protagonista y le da ese aire entre cachondo y peligroso, que resulta tan llamativo. ¡Quiero una máscara de esas!

¿?

PES 6



El fútbol en España es adictivo, hasta con malas versiones. Este PES da la talla, pero no llega a ser el juego definitivo de fútbol para nuestra Xbox 360.

ANTES

Devuelve el ritmo de juego rápido y eléctrico que se echaba de menos y lamentamos el paso a la alta definición.

AHORA

PES6 sigue enganchándonos con cada partido... el modo online, bueno... regular. Al menos hemos sido capaces de controlarlo.

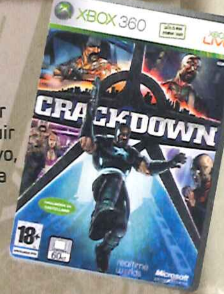
- GÉNERO: Deportes
- N.º DE JUGADORES: Cuatro
- DURACIÓN: Indefinida
- XBOX LIVE: 2/4 jugadores.
- DIFICULTAD: Avanzados

PUNTUACIÓN



CRACKDOWN



Es increíble cómo el mero hecho de disparar y recoger orbes puede seguir resultando adictivo, pero aquí se une a saltos increíbles, superpoderes y una ciudad enorme.

ANTES

Bebe de la fuente de GTA, pero en algunos aspectos va más allá... como, por ejemplo, en la mejora de las armas o en que somos el bueno.

AHORA

Se hizo tan corto que seguimos jugándolo sin muchos más objetivos que superar, pero con la misma diversión en los combates.

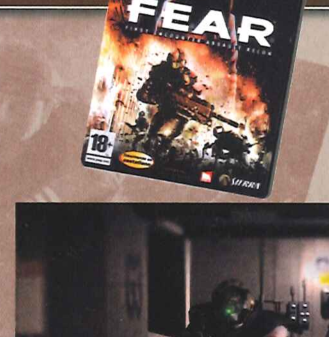
- GÉNERO: Acción
- N.º DE JUGADORES: Dos
- DURACIÓN: 10 horas
- XBOX LIVE: 2 jugadores.
- DIFICULTAD: Iniciados

PUNTUACIÓN



F.E.A.R.



Otro de los más geniales shooters que se haya creado para Xbox 360 (antes en PC) y que mezcla acción y terror a partes casi iguales.

- GÉNERO: Shooter
- N.º DE JUGADORES: Cuatro
- DURACIÓN: 15 horas
- XBOX LIVE: 2/4 jugadores.
- DIFICULTAD: Avanzados

PUNTUACIÓN



ANTES

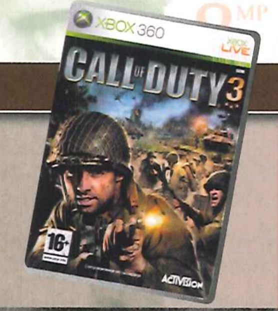
El juego intenta mezclar acción con armas bien niveladas, sensaciones realistas y mucho miedo.

AHORA

Es una de esas historias que volveríamos a jugar por el fascinante sabor que nos dejó en la boca...



CALL OF DUTY 3



El mismo shooter sobre la Segunda Guerra Mundial con un multijugador online mucho más avanzado y unos soldados más humanizados.

- GÉNERO: Shooter
- N.º DE JUGADORES: Dos
- DURACIÓN: 10 horas
- XBOX LIVE: 2/24 jugadores
- DIFICULTAD: Iniciados

PUNTUACIÓN



ANTES

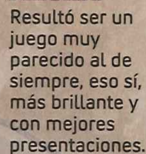
Los cambios con respecto a CoD2 son mínimos y no se ven reflejados ni en la mecánica ni en los entornos.

AHORA

Poder jugar y jugar a CoD3, gracias al modo multijugador con Xbox Live, lo hace inacabable, más allá de la WWII.



NEED FOR SPEED: MOST WANTED



Se presentan algunos cambios, como convertirnos en el más buscado de la ciudad por la poli y ascender en la lista negra..., sin dejar nuestro coche.

- GÉNERO: Conducción
- N.º DE JUGADORES: Dos
- DURACIÓN: 15-20 horas
- XBOX LIVE: 2/8 jugadores.
- DIFICULTAD: Media

PUNTUACIÓN









ANTES

El cambio en la saga nos deja un aspecto gráfico increíble (la de Xbox 360 es la mejor opción, claro).

AHORA

Resultó ser un juego muy parecido al de siempre, eso sí, más brillante y con mejores presentaciones.



MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE

Un acción/RPG que nos permite crear nuestro equipo de superhéroes de Marvel eligiendo entre los 140 disponibles con una historia muy profunda.

- GÉNERO: Acción/RPG
- N.º DE JUGADORES: Cuatro
- DURACIÓN: 30 horas
- XBOX LIVE: 2/4 jugadores.
- DIFICULTAD: Alta (inglés)

PUNTUACIÓN



ANTES

El Marvel, el juego online cooperativo, el sistema de combate y de personajes... horas de juego.

AHORA

Cada configuración de personajes diferente da lugar a un juego realmente nuevo.



LOS 5 LUGARES MÁS PELIGROSOS



LAS VAGONETAS (GOW)

Tal vez, la fase más electrizante de Gears of War. Un lugar plagado de enemigos a los que hay que intentar eliminar sin perder el pellejo en el intento.



MATAR A GOLYAK (CRACKDOWN)

Conseguir llegar hasta el jefe de los Volk no es nada sencillo. Pero, una vez que das con él, acercarte para eliminarlo es una misión casi imposible.



CRETEPARK (THP8)

El lugar soñado por todo skater, un megaparque con cientos de pistas preparadas para los mejores trucos. Eso sí, sólo los grandes lo dominan.



COLINA 440 (COD2)

Defender esta colina de los nazis es la peor misión que podían encomendarte. ¿Merece la pena perder el culo por una fea colina no edificable?



ÁREA PEQUEÑA (PES)

El lugar más peligroso del campo se encuentra en este pequeño terreno, junto al portero. Aquí vuelan los codos y los tacos por delante... Mucho miedo.



Juega...
a todos

Un rápido vistazo a todos los títulos disponibles en el mercado para Xbox 360

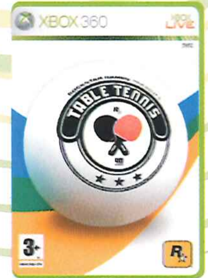
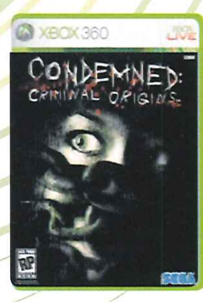


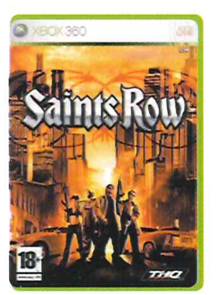
TABLE TENNIS
■ NOTA: ADICTIVO
A los chicos de Rockstar se les da muy bien el tenis de mesa.



CONDEMNED: C.O.
■ NOTA: TERRORÍFICO
Un ambiente agobiante para un original juego de acción.



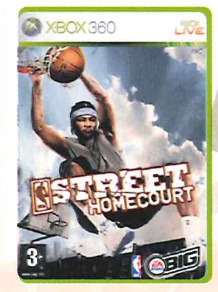
HITMAN BLOOD MONEY
■ NOTA: ENTRETENIDO
El famoso asesino alopécico vuelve a la faena con mucha acción.



SAINTS ROW
■ NOTA: DIVERTIDO
El género callejero ya no es exclusivo de los chicos de Rockstar.



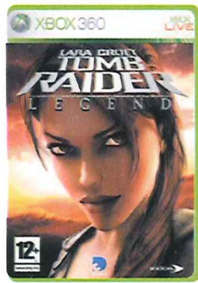
TEST DRIVE UNLIMITED
■ NOTA: MUY BUENO
Una saga mítica de velocidad que se ha 'hecho mayor'.



NBA STREET H.
■ NOTA: ARTIFICIAL
Como siempre, los chicos de la calle meten las 'mejores' canastas.



LEGO STAR WARS II
■ NOTA: GENIAL
Sí, son muñecos de Lego, pero 'la Fuerza' es fuerte en ellos.



TOMB RAIDER LEGEND
■ NOTA: DE INFARTO
El salto de Lara Croft a la nueva generación cumplió con creces y nos volvió a enamorar.



TIGER WOODS PGA 07
■ NOTA: Y SIGUE...
La saga de golf más famosa del planeta sigue, año tras año, ganando adeptos. ¿O no?



PERFECT DARK ZERO
■ NOTA: DECEPCIÓN
Es cierto que esperábamos mucho más de este primer título de Rare para Xbox 360.



MADDEN NFL 07
■ NOTA: SOY BRUTO
El rey del fútbol americano tiene un apellido incuestionable y su entrega de este año promete más.



KAMEO
■ NOTA: DIVERTIDO
Una fábula con aspecto infantil que engancha, tengas la edad que tengas.



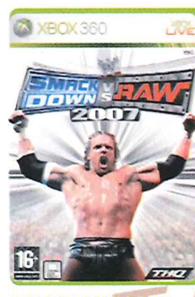
KING KONG
■ NOTA: ME ABURRO
El tirón de la película no fue suficiente para hacernos adictos a este juego tan previsible.



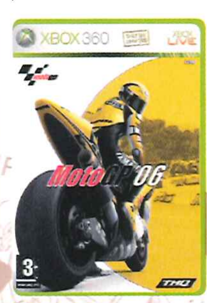
ESDLA: LA BATALLA POR LA TIERRA MEDIA II
■ NOTA: ¡POR GONDOR!
Batallas épicas entre el lado de la luz y el de la oscuridad.



LOST PLANET
■ NOTA: ENGANCHA
Esta aventura de acción sobre hielo y plagada de alienígenas engancha, y mucho.



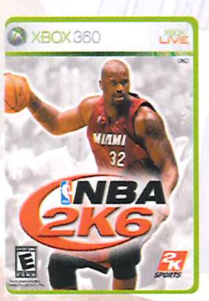
WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2007
■ NOTA: A GOLPES
Siempre puedes eliminar el estrés a base de mamporros.



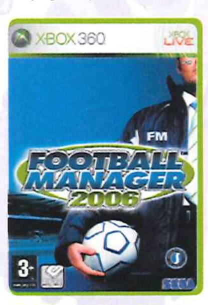
MOTO GP 06
■ NOTA: SOBRE RUEDAS
Todos los seguidores del mundial de motociclismo tienen aquí su título indispensable.



NHL 07
■ NOTA: ME DEJA FRÍO
No decimos que el juego no esté bien hecho. Es sólo que no entendemos este deporte.



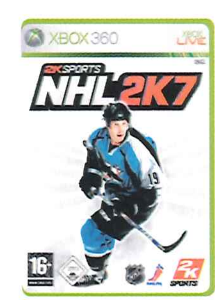
NBA 2K6
■ NOTA: BASKET 100%
La entrega del pasado año de 2K Sports mantuvo bien alto el listón de juegos de basket.



FOOTBALL MANGER 06
■ NOTA: SÉ TÁCTICO
A Sega se le da bien esto del manager futbol´´is, de ahí sus buenas ventas.



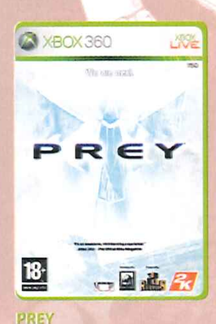
MANAGER DE LIGA 07
■ NOTA: OTRO MÁS
El manager de fútbol de Codemasters puede ser también una alternativa.



NHL 2K7
■ NOTA: ¡A PALOS!
Una entrega más del juego de hockey hielo de los expertos de 2K Sports.



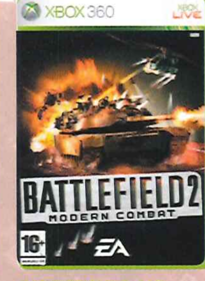
FOOTBALL MANAGER 07
■ NOTA: OTRO MÁS
La misma versión del año pasado, pero con los datos actualizados de este año.



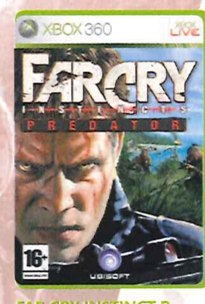
PREY
■ NOTA: ADICTIVO
Un shooter brutal con una inverosímil historia de fondo que nadie se cree.



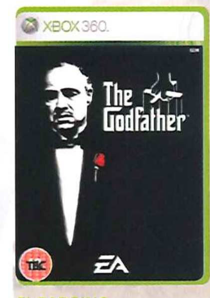
NEED FOR SPEED CARBONO
■ NOTA: SOY MACARRA
Conducción de la buena pero con cara de malo y un coche 'molón'.



BATTLEFIELD 2: MC
■ NOTA: GUERRA TOTAL
Todo lo bueno de la saga con las armas y escenarios de las batallas más actuales.

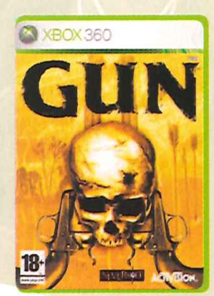


FAR CRY INSTINCT P
■ NOTA: ¡PLOMO VA!
Los chicos de Crytek saben lo que hacen y te ofrecen aquí un shooter excesivamente realista.



EL PADRINO
■ NOTA: ENTRETENIDO
El juego sobre la familia Corleone muestra su mejor cara en la versión para Xbox 360.

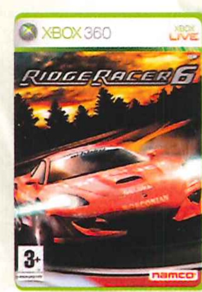
Sólo los mejores títulos aparecen en nuestra consola y ya han pasado de los 100 lanzamientos



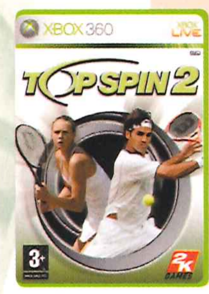
GUN
■ NOTA: **MOLA**
Un juego del viejo Oeste que consigue meterte en situación.



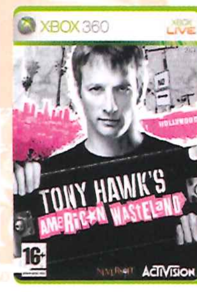
QUAKE 4
■ NOTA: **LO QUIERES**
Siempre pudo ser mejor, pero no deja de ser Quake.



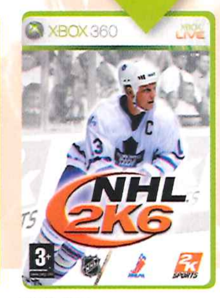
RIDGE RACER 6
■ NOTA: **¡ACELERA!**
Los japoneses siguen con sus coches y con sus chicas malas.



TOP SPIN 2
■ NOTA: **¡VENTAJA!**
Fue el primer título de tenis en llegar a nuestra consola.



TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND
■ NOTA: **ME ABURRO**
Enésima entrega de Tony Hawk.



NHL 2K6
■ NOTA: **MÁS GOLPES**
No meto goles, pero me lío a golpes con los contrarios.



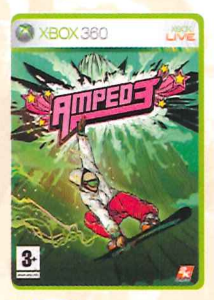
MADDEN NFL 06
■ NOTA: **NO ENTIENDO**
¿Alguien sabe cómo se juega al fútbol americano?



FIFA 07
■ NOTA: **EL DE SIEMPRE**
Otra entrega más del 'más famoso simulador de fútbol de la historia'. Pues eso.



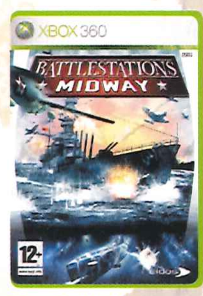
COPA MUNDIAL DE LA FIFA 2006
■ NOTA: **ESTE AÑO SÍ**
Una copia del FIFA 06, disfrazada del Mundial de Alemania.



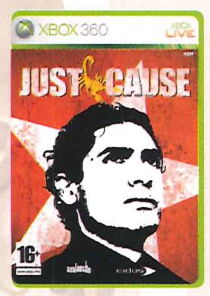
AMPED 3
■ NOTA: **SIN FUERZA**
La tercera entrega de Amped perdió un poco de fuerza, pero siempre entretiene.



UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2006/2007
■ NOTA: **9/10**
Marchando otro FIFA más, ahora con la liga de campeones.



BATTLESTATIONS MIDWAY
■ NOTA: **ES LA GUERRA**
Una mezcla de acción y estrategia algo desafortunada.



JUST CUASE
■ NOTA: **ENTRETENIDO**
Acción y libertad total para hacer el mal en Latinoamérica a sueldo del Tío Sam.



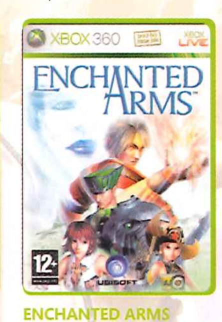
DEF JAM ICON
■ NOTA: **HIP-HOP**
Ahora todos los géneros suenan a hip-hop. Y este título de lucha no iba a ser menos.



FULL AUTO
■ NOTA: **COMO BALAS**
La velocidad y la metralla no se llevan muy bien, aunque el juego resulta entretenido.



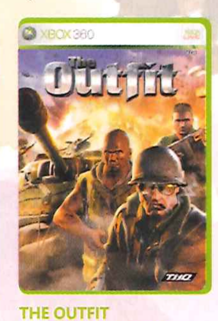
CHROME HOUNDS
■ NOTA: **SÓLO ONLINE**
Un juego de mechas siempre es de agradecer, pero sobre todo si juegas con él online.



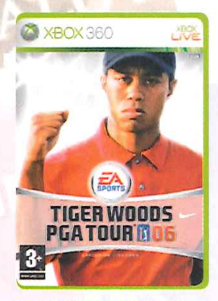
ENCHANTED ARMS
■ NOTA: **ROL 'JAPO'**
From Software apunta alto con este RPG, que quiere enamorar al público nipón.



BLITZ: THE LEAGUE
■ NOTA: **MUY BRUTO**
Por fin, un juego de fútbol americano fácil de entender: tienes que romper huesos.



THE OUTFIT
■ NOTA: **ADICTIVO**
Un juego de acción con mucho elemento estratégico, en plena Segunda Guerra Mundial.



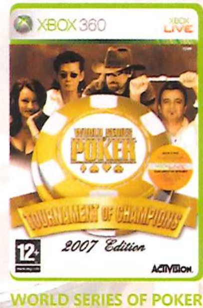
TIGER WOODS PGA 06
■ NOTA: **DOBLE BOOGEY**
Muy pocos títulos tiene esta saga con los que competir, por lo que sus entregas triunfan siempre.



FINAL FANTASY XI
■ NOTA: **IMPAGABLE**
Los fans de la saga de Square-Enix son legión y no hay pega ninguna para su versión de 360.



XBOX LIVE ARCADE: UNPLUGGED
■ NOTA: **INTERESANTE**
Muchos aficionados no tienen Xbox Live. He aquí una solución.



WORLD SERIES OF POKER
■ NOTA: **¿CARTAS?**
Un juego de cartas tiene lo que tiene de complicado para triunfar en una consola, pero no se sabe.



WORLD SNOOKER CHAMPIONSHIP 2007
■ NOTA: **DALE AL TACO**
El billar siempre es adictivo, pero ¿sabes jugar al snooker?



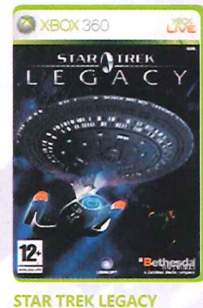
BLAZING ANGELS
■ NOTA: **POR LOS AIRES**
Uno de los pocos títulos de aviones de Xbox 360. Merece la pena echarle un vistazo.



PHANTASY STAR UNIVERSE
■ NOTA: **ROL ONLINE**
El mítico juego de rol online de Sega se pasea por Xbox Live.



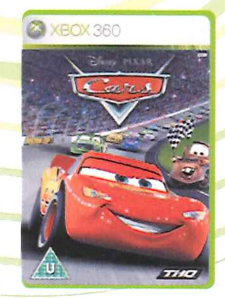
NBA LIVE 06
■ NOTA: **EL DE SIEMPRE**
La entrega anual del juego de basket de Electronic Arts llegó con Pau Gasol en portada.



STAR TREK LEGACY
■ NOTA: **ENTRETENIDO**
Acción y estrategia espacial, dedicado a los más puristas y aficionados de Star Trek.

Juega... a todos

Un rápido vistazo a todos los títulos disponibles en el mercado para Xbox 360



CARS
■ NOTA: PARA LLORAR
Las licencias cinematográficas infantiles son así de tristes.



RUMBLE ROSES XX
■ NOTA: CURVAS
Poco más puede decirse de este juego de 'peleas en el barro'.



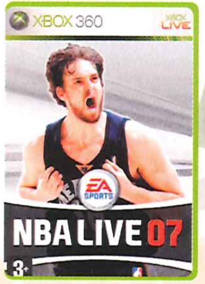
NINETY-NINE NIGHTS
■ NOTA: BRUTAL
Batallas medievales niponas al estilo Xbox 360.



DYNASTY WARRIORS 5: EMPIRES
■ NOTA: MÁS CAÑA
El mismo juego. Otro nombre.



FIFA 06: RUMBO AL MUNDIAL
■ NOTA: OTRO FIFA
¿No querías sopa?



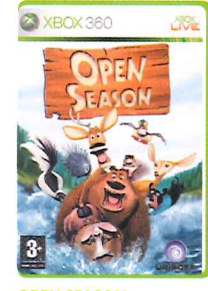
NBA LIVE 07
■ NOTA: MÁS GASOL
Esta vez, con barba. Pero Gasol y el juego, pues más o menos.



BIONICLE HEROES
■ NOTA: MUY FEO
Una saga de muñecos con poco tirón y un juego muy feo.



SAMURAY WARRIORS 2: EMPIRES
■ NOTA: SIN NOVEDAD
Koei sabe cómo revender una y otra vez sus mismos juegos.



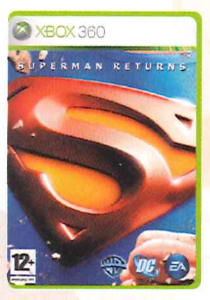
OPEN SEASON
■ NOTA: PARA NIÑOS
Colegas en el Bosque no rompió en taquilla. Tampoco lo hizo en ventas de su videojuego.



X-MEN III
■ NOTA: DESCAFEINADO
Los mutantes merecían una adaptación mejor al mundo virtual con su tercera entrega.



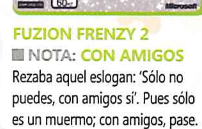
SAMURAI WARRIORS 2
■ NOTA: ENTRETENIDO
Campos de batalla repletos de samurais y muchas horas para aniquilarlos.



SUPERMAN: RETURNS
■ NOTA: DIVERTIDO
El hombre de acero pinta mejor en tu Xbox 360 que en la pantalla del cine en esta reaparición.



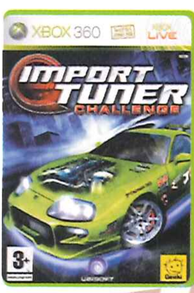
DOA EXTREME 2
■ NOTA: CALENTITO
No se puede jugar prácticamente a nada, pero las muchachas están tan bien en bikini...



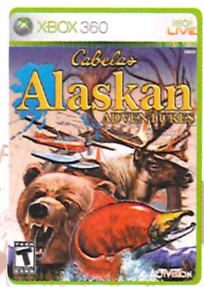
FUZION FRENZY 2
■ NOTA: CON AMIGOS
Rezaba aquel eslogan: 'Sólo no puedes, con amigos sí'. Pues sólo es un muermo; con amigos, pase.



OVER G FIGHTER
■ NOTA: DIVERTIDO
Somos adictos a los juegos de aviones y tenemos tan pocos que nos quedamos con éste.



IMPORT TUNER CHALLENGE
■ NOTA: REGULAR
El tunning está de moda, pero no todo vale.



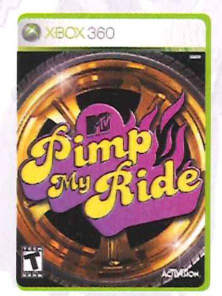
ALASKAN ADVENTURE
■ NOTA: ME PUDRO
Ya pueden decir lo que quieran: que la caza y la pesca no son un deporte, y menos, un videojuego.



ERAGON
■ NOTA: MUY POBRE
El libro no pasa del aprobado, la película raspa el suspenso y el juego se queda sin nota.



SONIC THE HEDGEHOG
■ NOTA: ¡VELOCIDAD!
El Sonic de siempre, pero en alta definición: muchos lo adoran y otros le odian.



MTV PIMP MY RIDE
■ NOTA: TUNNING
El famoso programa de MTV llega al videojuego con más pena que gloria.



BOMBERMAN ACT ZERO
■ NOTA: EXPLOSIVO
El Bomberman de siempre se ha hecho mayor y ahora tiene muy mala leche.



¡GANA UNA SUSCRIPCIÓN GRATIS A LA REVISTA OFICIAL XBOX 360!

Si has comprado un pack de Xbox 360 últimamente, sólo tienes que llamar al **902 37 33 37** y decir el número de identificación de tu consola* y recibirás gratis, durante tres meses, tu revista oficial.

*Es el número que se encuentra en la parte de atrás de tu Xbox 360. Promoción válida hasta 3.000 unidades.

¡TRES MESES GRATIS!

Sólo los mejores títulos pueden ganarse el sello OXM IMPRESCINDIBLE - he aquí los elegidos



Manda tus comentarios a xbox360@recoletos.es y participa en la review del lector

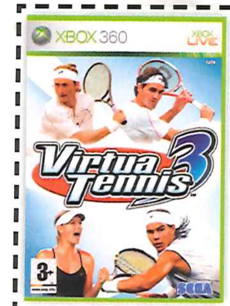
VIRTUA TENNIS 3



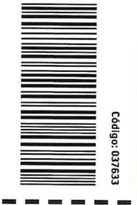
HANOHTEP: "El videojuego de tenis por excelencia lo ha vuelto a sacar Sega de su chistera de títulos imprescindibles. Las primeras entregas de esta saga son ya mitos de este mundillo y esta versión para Xbox 360 es ya para mear y no echar gota. Y si tienes ocasión de ponerlo a una resolución de 1080p pues ya ni te lo cuento... genial".



NÚMERO 5 SE LLEVÓ UN: 8,9/10







BULLET WITCH



Sanchinarro07: "Un juego realmente divertido. ¿Qué mejor manera de pasar el rato que meterse en la piel de una bruja que está como un tren y ponerse a eliminar demonios a lo largo y ancho de una megaciudad desolada por la guerra nuclear? Los hechizos se mezclan con las balas en un juego que engancha desde el principio".



NÚMERO 5 SE LLEVÓ UN: 7,0/10





BATTLESTATIONS MIDWAY



AllegroX: "No me puedo creer que hayan dado con la clave para satisfacer las ansisas de acción y estrategia militar de un usuario de Xbox 360. El juego permite revivir batallas épicas de la Guerra del Pacífico, durante la Segunda Guerra Mundial, controlando hasta 40 unidades diferentes incluyendo cazas, cargueros, destructores y hasta submarinos".



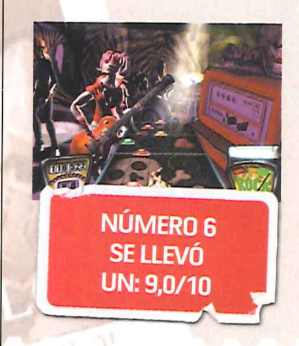
NÚMERO 4 SE LLEVÓ UN: 7,8/10





GUITAR HERO 2

Ryohazuki: "El invento de Guitar Hero y su mando de control/guitarra es lo más revolucionario que he visto en el mundo de los videojuegos desde hace mucho tiempo. Divertidísimo si te gusta la música rock cañera. Puedes llegar a tocar un puñado de canciones en distintas dificultades y, cuando las hayas memorizado, descargar nuevos temas a través de Xbox Live".



NÚMERO 6 SE LLEVÓ UN: 9,0/10



Lo hemos visto... y ¡lo queremos!

Forza 2

AUTOR: OXM Maeso



El simulador de conducción que quieres tener

DESARROLAR UN JUEGO para una plataforma que tiene los días contados es siempre una faena. Más o menos esto es lo que les pasaría por la cabeza a los chicos que desarrollaron *Forza Motorsport* para Xbox, un ambicioso título de conducción que aparecía a mediados de 2005, un puñado de meses antes de que saliera a la venta Xbox 360. El juego fue aclamado como el mejor simulador de conducción deportiva del que se podía disfrutar en la consola negra y Microsoft se dio cuenta de que ya contaba con la franquicia deseada por los aficionados a los títulos de motor más exigentes. Ahora, con la nueva generación de videoconsolas en la calle, la serie *Forza* se doctora con su secuela y, basándonos en la avanzada beta que hemos podido disfrutar, tenemos que decir que lo hace con matricula de honor y 'cum laude'.

»Forza ha pasado de ser un interesante aspirante a doctorarse con nota en la nueva generación

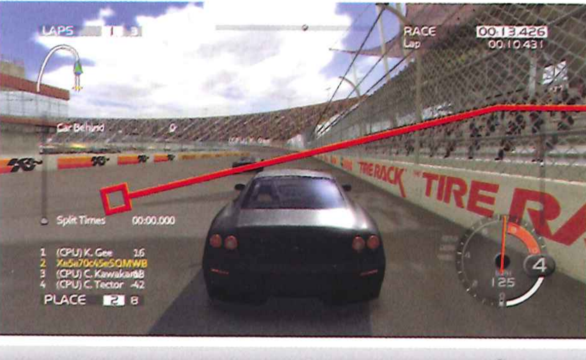
La dinámica del juego viene a ser la misma que la de su genial predecesor: un simulador de conducción hiperrealista, que te permite ponerte a los mandos de los deportivos más deseados del planeta. Esto, cuando el equipo de desarrollo está compuesto por amantes del motor y que, además, son unos genios de la física y el comportamiento de cada vehículo, el ronrroneo de cada motor y el tacto de cada rueda con el asfalto, pues claro, les sale un simulador de esos que enganchan.

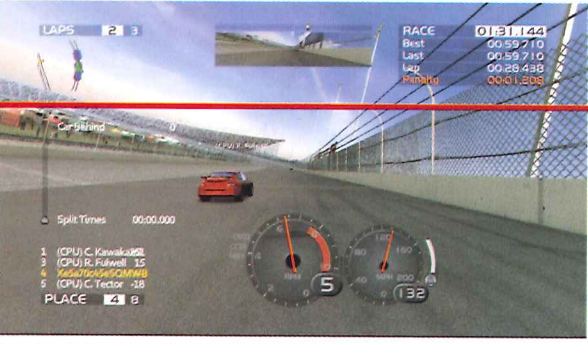
Como de costumbre, tras la presentación del juego, un vídeo con los mejores deportivos del mercado para no parar de babear, tendremos ocasión de iniciar nuestro modo carrera. En este modo de juego, la espina dorsal del título, tendremos un puñado de euros para gastar en los concesionarios que nos dará para un utilitario del montón, nada para tirar cohetes. Pero será con

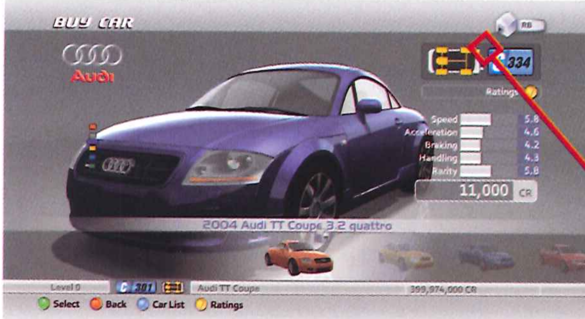
FORZA 2

EDITOR: MICROSOFT	**JUGADORES:** 1-2	**XBOX LIVE:** 2-8	**PORCENTAJE COMPLETADO**
DESARROLLADOR: TURN 10 STUDIOS		**PERSONALIZACIÓN:** TUNEA	90%

LANZAMIENTO: 2007













¡EL ASFALTO ES TUYO!

TELEMETRÍA: Forza 2 cuenta con un buen número de vistas de carrera, como es habitual, pero también, pulsando un botón, te muestra todos los datos de telemetría del coche, en tiempo real, sobre la pantalla. Una opción realmente interesante.

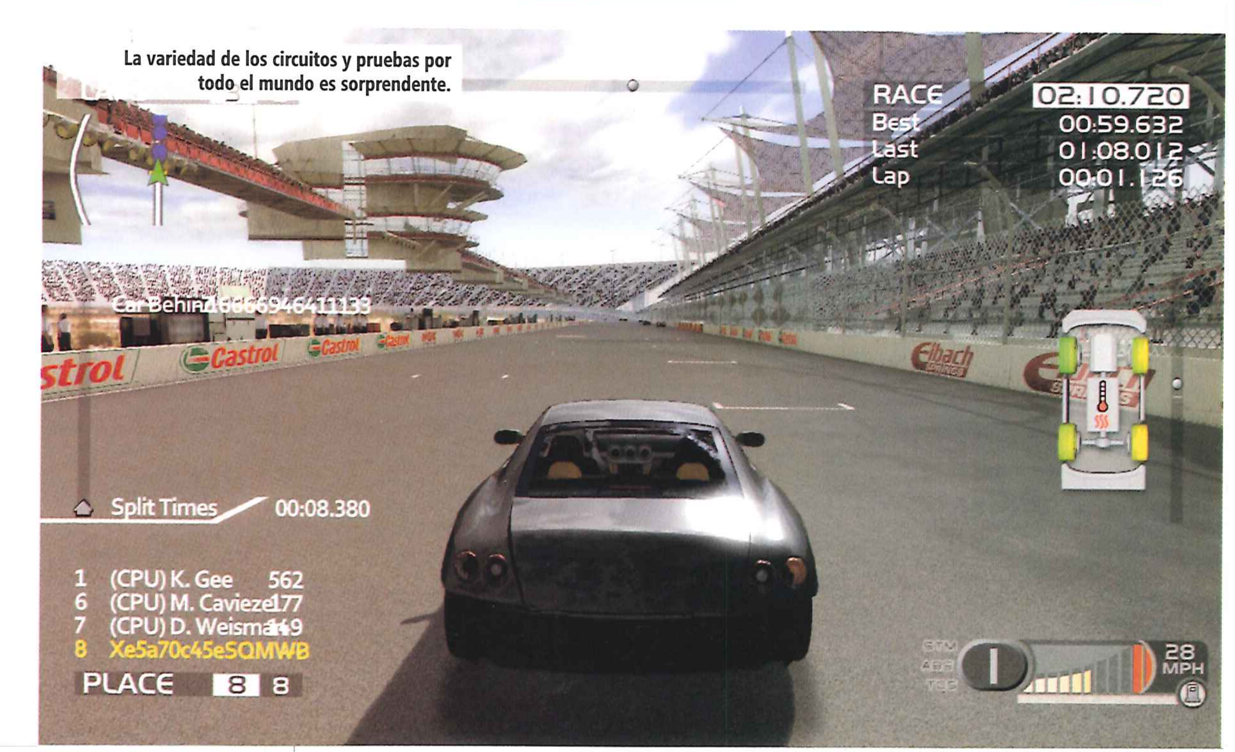
TUNEA, QUE ALGO QUEDA: *Forza 2* cuenta con el mejor sistema de personalización de vehículos que hemos visto en un videojuego. Tus coches serán únicos en el mujndo y podrás fardar con ellos o venderlos por mucha pasta a través de Xbox Live.

GANA COCHES: Además del dinero, los diferentes campeonatos suelen incluir en el premio al ganador un coche nuevo. Atesorar victorias es la manera más rápida de llenar tu garaje con decenas de coches, para quedarte o para vender y sacar más pasta.

¡QUÉ NIVEL, MARIBEL! Hay que estar muy atento a los daños o posibles mejoras de cada vehículo antes de sacarlo del garaje para competir. Además, cada coche cuenta con un nivel (como el del conductor) que viene a ser como su prestigio en las pistas y que le da acceso a descuentos y mejoras exclusivas.

¡SOY EL REY DEL MUNDO! Los circuitos y pruebas del juego se reparten por todo el mundo y, aunque la mayoría son trazados y pruebas ficticias, también se incluyen un gran número de pruebas reales, que han sido recreadas con mimo. Dar la vuelta a mundo al volante nunca fue tan fácil...

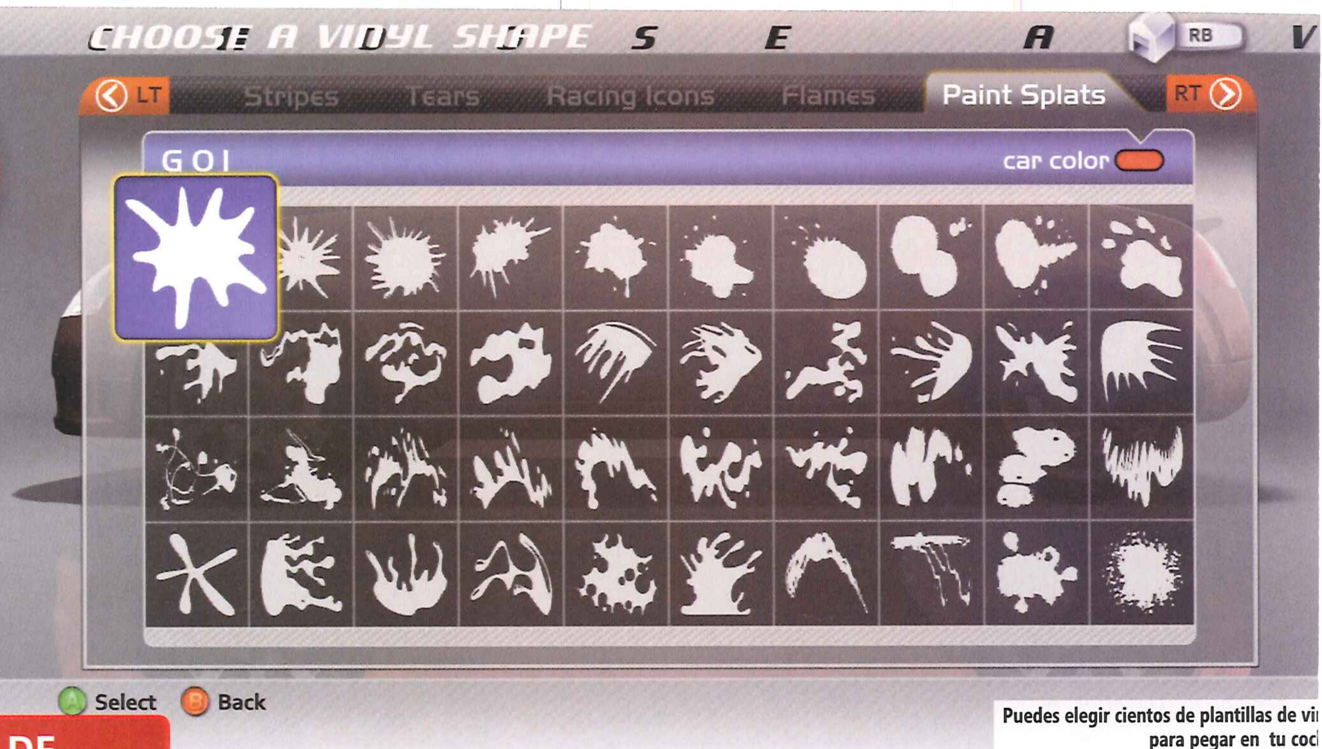
este coche con el que nos empecemos a curtir como conductores en el mundo de ***Forza 2***. Hay un puñado de pruebas para iniciados en los que apuntar nuestro coche nuevo y, si no lo hacemos del todo mal, esto nos hará ganar un poco de dinero y, con suerte, comenzarán a regalarnos vehículos exclusivos. Es lo bueno de acabar el primero en estos campeonatos, que el premio (además de una cantidad de dinero aún más cuantiosa) incluye un deportivo para decorar tu garaje. Esto siempre está bien para ir contando con coches variados en tu colección particular que te darán acceso a diferentes pruebas (hay pruebas por todo el mundo que exigen un tipo concreto de vehículo, ya sea limitado por sus características técnicas o por su antigüedad). Pero si no te gusta el coche, siempre puedes venderlo, hacer dinero y comprar otro vehículo a tu gusto en los



La variedad de los circuitos y pruebas por todo el mundo es sorprendente.

Lo hemos visto... y ¡lo queremos!





Puedes elegir cientos de plantillas de vi... para pegar en tu coc...

CHAPA Y PINTURA

Elige el color base, pinta con otros tonos algunos elementos, aplica degradados, coloca vinilos de la biblioteca temática o importa tus propios diseños, compra los mejores componentes de tiendas reales y exclusivas... Si tienes un coche como el resto del mundo es porque quieres.

VAMOS DE COMPRAS

El trabajado realismo de este simulador no sólo lo demuestra su preciosismo gráfico y su modo de conducción. También ayuda las enormes opciones de personalización y mejora que puedes aplicar a cada vehículo. Si eres un amante de la mecánica, ¡enhorabuena! Aquí tienes un taller a tu medida y con unos precios muy competitivos.



concesionarios de todo el planeta. Pero ganar carreras y campeonatos no sólo proporciona dinero y coches, también te da cierta fama, aumenta tu nivel de conductor (el nivel es importante también para acceder a nuevos campeonatos y opciones de juego), el nivel de prestigio de tu coche y desbloquea nuevas opciones. Por ejemplo, tras hacer un buen papel en un campeonato con un patrocinador concreto, éste puede llegar a acuerdos contigo y ofrecerte sustanciosos descuentos en sus concesionarios y tiendas.

Como ya sabes, ***Forza 2*** es un simulador de conducción puro y duro, donde no vale eso de apretar el gatillo del acelerador sin consideración y esperar que el coche gire sólo. Aquí la física de los vehículos y el escrupuloso realismo en su comportamiento te pondrá las cosas difíciles, dependiendo del coche que tengas entre manos. Si eres de esos que se pasan media carrera fuera del trazado, estás acabado. En las carreras se acumula un tiempo de penalización cada vez que sacas la rueda del asfalto y también cada vez que golpeas a otro vehículo con malas artes. Aquí no vale todo: sólo saber conducir, saber trazar las curvas mejor que el resto. Pero tranquilo, si no tienes demasiada experiencia en juegos de conducción y eliges el modo fácil, el juego será bueno contigo. En este modo, los tiempos de penalización se muestran, pero no restan al tiempo final. Además, el juego añade una ayuda a la conducción bastante útil. Una flecha sobre el asfalto muestra la trazada perfecta y cambia de color cuando te indica que aceleres o cuando te aconseja frenar. Si quieres depurar tu conducción, es un ejercicio fantástico.

Pero ***Forza 2***, además de competición de motor con mayúsculas también es un juego

Perder el parachoques en medio de una carrera es habitual y muy caro.



Sí, es muy bonito, pero no hay quien lo conduzca. Al menos, puedes dejarlo en el garaje para enseñarlo a las visitas.

»El mercado de compra y venta de coches en las subastas de Xbox Live va a ser un juego en sí mismo repleto de fans

de los fetichistas de las cuatro ruedas. La colección de coches oficiales disponibles es un lujo. Y lo mejor de todo es que incluye el mejor sistema de personalización de vehículos que hemos visto hasta el momento. Puedes añadir todo tipo de componentes mecánicos y estéticos a tus coches y personalizarlos hasta la náusea. El sistema de 'tuneado' es genial. Puedes hacer casi cualquier cosa en tus coches. Y si luego no quieres competir, porque lo único que te gusta es el rollo de acumular cochazos y personalizarlos, puedes contratar conductores para que compitan y ganen por ti. Eso sí, luego tienes que compartir las ganancias del premio con ellos.

Otro de los puntos fuertes de ***Forza 2*** va a ser el juego que va a sacarle a Xbox Live. Además de las carreras online y las tablas de puntuaciones, se va a montar un mercadillo de subastas brutal, donde todos los usuarios pueden poner a la venta sus vehículos o comprar coches a cualquier otro jugador del planeta. Una manera genial de ganar dinero y vehículos exclusivos para el juego, tanto para tus partidas online como conectados a la red. ***Forza 2*** se ha convertido en ese simulador que todos queriamos y que por fin ha llegado a 360.



Lo hemos visto... ¡y lo queremos!



HOV

EDITOR: VIRGIN PLAY | DES: NFUSION | JUGADORES: 1 | PORCENTAJE COMPLETADO

XBOX LIVE: 1-16 JUGADORES | PERSONALIZACIÓN: N/A | 70%

LANZAMIENTO: VERANO

Hour of Victory

La guerra no acaba mientras quede un solo enemigo en pie...

AUTOR: OXM Xcast

PARECE EXTRAÑO que una y otra vez se recurra a la segunda guerra mundial para ponernos un arma en la mano y un puñado de enemigos en el punto de mira. Es más, sólo contando las veces que hemos disparado a soldados alemanes en nuestra querida Xbox 360, casi se nos acaban los dedos de una mano. Aún así la gente de nFusion está más que convencida del éxito de ***Hour of Victory.*** Y esto es porque, más allá de unos gráficos notables, gracias al excelente *Unreal Engine 3*, o de su envolvente banda sonora orquestal, creada expresamente para la ocasión, ***Hour Of Victory*** es distinto al resto de sus competidores. Con esto no queremos decir que en medio de la batalla vayan a aparecer un puñado de extraterrestres con armas futuristas, no. Sino que donde el resto de juegos intenta destacarse con misiones basadas en hechos reales y escenas que parecen extraídas de una superproducción hollywoodiense, aquí encontramos una jugabilidad dirigida a hacernos pasar el mejor rato posible con las situaciones más originales y extremas. Sabemos que suena raro e incluso extravagante. De hecho, cuando en nuestra visita a Salzburgo oíamos decir a los productores todo lo anterior, no nos lo creímos ni un poquito. Parecía un simple intento más de hacer un juego para los aficionados al género bélico. Poco después tuvimos que cambiar de idea. Una vez que nos enfrascamos en una de sus batallas, nos encontramos con uno de los juegos más adictivos que hemos probado. Desde que aparece el logo del juego hasta que apagamos la consola, el resto del ▶▶



ARMADOS Y LISTOS

UNA RACIÓN DE ARGUMENTO SIN HISTORIA
Por primera vez, los hechos narrados son ficticios hasta cierto punto. Oficialmente no se conoce ninguna misión para desactivar la capacidad nuclear nazi, que será nuestra tarea principal en Hour Of Victory.

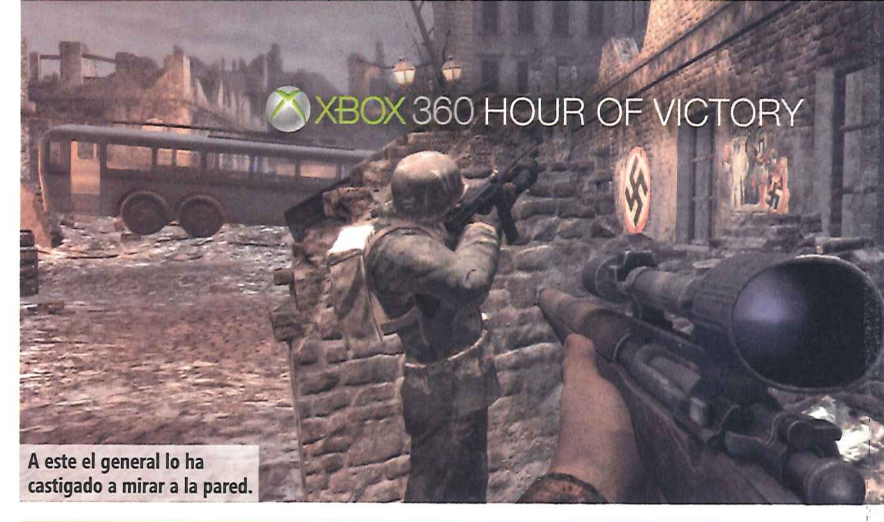
ESTE SITIO ME SUENA
Nuestra lucha comienza en el norte de África y continua por Europa hasta llegar a las puertas de Berlín con la caída del eje, sin olvidar las frías estepas rusas. Puede que hayamos visitado estos lugares en otros juegos, pero ahora son distintos.

USANDO TRES EN UNO
Podremos cambiar de personaje en mitad de la partida. Cada vez que encontremos una radio se nos dará la posibilidad de escoger otro de los protagonistas. Muy útil si nos atascamos en una zona y queremos tener otro punto de vista.

SUBE QUE TE LLEVO
Podremos montar en cualquier vehículo que encontremos, desde tanques hasta motocicletas. El truco está en saber cuando debemos bajarnos.

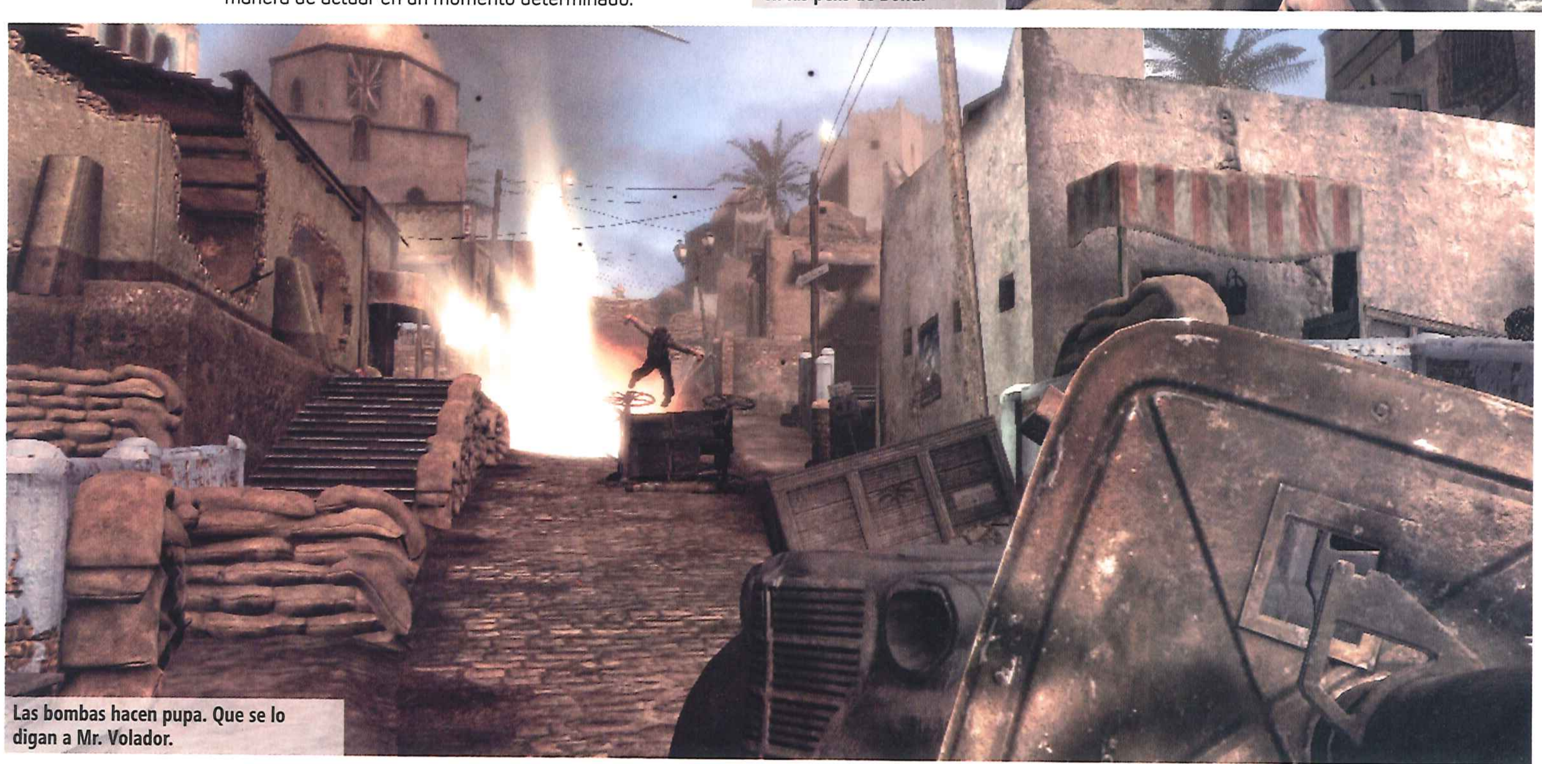
JUGANDO CON AMIGOS
Está más que confirmado un modo multijugador en Xbox Live, que enfrentará a los aliados contra el ejército del eje. Desafortunadamente no incluirá un modo cooperativo. La gente de nFusion prefirió centrarse en el modo historia. ¿Quizás para una segunda parte?

TÓCALA OTRA VEZ, TAGGER
Cada personaje tiene su propia banda sonora, que además se adapta a lo que pase en pantalla, de tal manera que incluso puede llegar a darnos ciertas pistas sobre la mejor manera de actuar en un momento determinado.


A este el general lo ha castigado a mirar a la pared.

»Uno de los juegos más adictivos que hemos probado últimamente.


Disparos en el teleférico, como en las pelis de Bond.


Las bombas hacen pupa. Que se lo digan a Mr. Volador.

Lo hemos visto... ¡y lo queremos!


Tendremos que cubrirnos con lo primero que encontremos.



»Hour Of Victory es muy abierto e interactivo, algo poco habitual en el género


Apilar cadáveres puede ser una experiencia muy creativa.


El ataque frontal no siempre es la estrategia adecuada.

mundo deja de existir y nos convertimos en Taggert, Blackie y Willy-Billy, los soldados que podremos controlar. Cada uno de ellos goza de habilidades propias, que hacen de cada partida una experiencia diferente. Incluso las rutas de avance son distintas para cada personaje, haciendo de ***Hour of Victory*** un juego mucho más abierto e interactivo de lo que viene siendo habitual. Además, está la voluntad y esfuerzo puesto en minimizar los scripts (acciones que siempre pasan de igual forma independientemente de la situación), obligándonos así a "currarnos" cada lucha, pues el enemigo actúa de manera dinámica, haciendo que nuestra habilidad en combate sea lo que prime por encima de nuestra memoria. Habrá que olvidarse del truquito de recordar desde dónde salen los enemigos...

Todo esto no sería posible, además, si la inteligencia artificial de nuestros adversarios no estuviera a la altura de las circunstancias, pero no es así y los enemigos son extremadamente inteligentes. En la demo que pudimos jugar llegamos a contabilizar hasta cinco estrategias de ataque desarrolladas contra nuestro comando por un mismo grupo de enemigos. Unas veces nos emboscaban; otras, nos "freían" a granadazos; otras se mantenían a distancia o incluso hubo una ocasión en la que se lanzaban contra nosotros cual kamikaze japonés herido de muerte. Sorprendente cuanto menos. Además se incorporan ciertas rutinas novedosas en el género, como es la existencia de oficiales al mando de los distintos pelotones y que deben ser nuestro objetivo principal, puesto que al acabar con ellos sus soldados dejarán de actuar con orden, llegando al extremo de la retirada si las cosas no les pintan bien. A decir verdad, y a pesar del apartado gráfico algo justito que mostraba la demo, nos encontramos ante una propuesta bastante sólida y, sobre todo, original. Todavía quedan varios meses hasta que llegue su lanzamiento, tiempo suficiente para



¿Qué haríamos sin pistolas? Posiblemente, usar metralletas.

»A pesar del apartado gráfico algo justito que mostraba la demo, nos encontramos ante una propuesta bastante sólida y, sobre todo, muy original





que la gente de nFusion haga que ***Hour Of Victory*** se distancie aún más de sus competidores (y sus "no competidores", pues tiene cierto regustillo a nuestro Commandos Strike Force). De todas maneras habrá que irse preparando para esta nueva llamada a filas. Las malas lenguas dicen que los nazis están desarrollando algo llamado bomba nuclear. En Junio veremos si sus planes tienen éxito.

TU EQUIPO, DE ARMAS TOMAR

COMANDO

"Willy-Billy" es a quien debemos recurrir cuando haya que arrasar con todo lo que se cruce en nuestro camino. Es el más fuerte y el que mejor maneja las armas de corta distancia. Si lo comparáramos con algún miembro del 'Equipo A' éste debería ser M.A., pero sin miedo a los aviones y con bourbon en lugar de leche como bebida. Un seguro en la batalla a media-corta distancia.

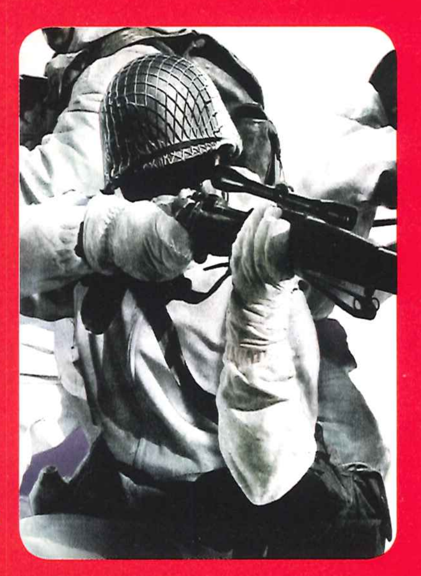


OPERACIONES ESPECIALES

El mayor Taggert es un tipo duro curtido en mil batallas. Sabe que para vencer vale más el sigilo que mil disparos y por eso le encanta infiltrarse entre las líneas enemigas con su habilidad para descerrajar cualquier puerta y su afilado cuchillo. Puede compararse con Anibal Smith, pues se trata del comandante de nuestro grupo.

RANGER

El sargento Blackbull es un sioux tan diestro en el combate cuerpo a cuerpo como con su rifle de francotirador en las manos. Puede escalar por cuerdas y cadenas, lo que le proporciona cierta ventaja táctica sobre sus compañeros de armas. Se parece a Murdock, por su habilidad con las armas, aunque Blackbull es más cabal y no habla con un calcetín.



Lo hemos jugado... ¡y lo queremos!

COLIN McRAE: DIRT

EDITOR: ATARI | **DES:** CODEMASTERS | **JUGADORES:** 1-4 | **PERCENTAJE COMPLETADO** 60%

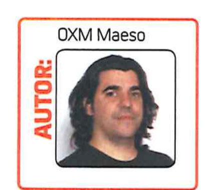
A TU MEDIDA: MEJORAS EN LOS COCHES | **XBOX LIVE:** SÍ

LANZAMIENTO: JUNIO 2007

Colin McRae: Dirt

Siente el barro en la cara con el retorno del rey de los rallies virtuales

AUTOR: OXM Maeso



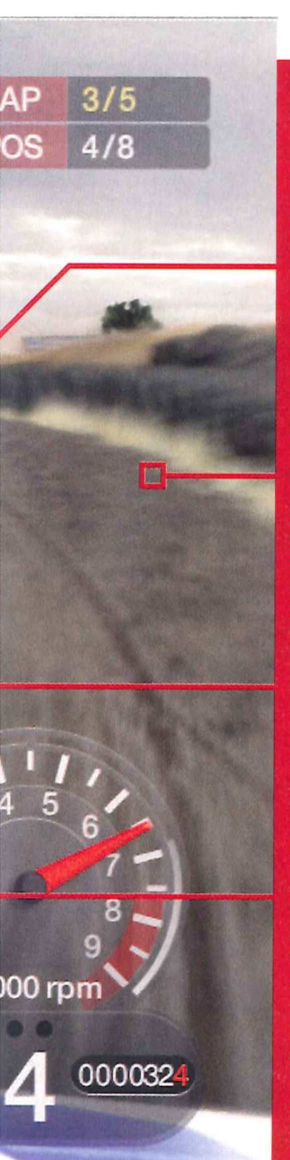
POR ESTAS TIERRAS y a lo largo de todo el Viejo Continente decir Colin McRae es nombrar la licencia más famosa dentro del mundo del rally. La saga ha sabido meterse en el bolsillo al gran público, que suele prestar atención a cada nueva entrega, aunque a veces las mejoras y novedades han brillado por su ausencia.

Precisamente para huir de esta última pega, cada vez más habitual en la saga, los chicos de Codemasters han decidido lavar la cara al juego o, mejor dicho, ensuciarla. Así, el barro, el polvo y la gravilla inundan su portada y las plateadas carrocerías de los más de 46 vehículos licenciados disponibles. Esta vez, a la fantástica experiencia de pilotaje del mundial de rallies (con pruebas calcadas de las localizaciones reales de cada prueba internacional) se unen diez increíbles pruebas off-road, sacadas de las populares pruebas C.O.R.R. (Championship Off-Road Racing) de Estados Unidos.

Y es que en Norteamérica el campeonato del mundo de rally tiene el mismo tirón que la Copa de Europa, pero este tipo de competiciones campo a través tienen legiones de adeptos. Y así la gente de Codemasters, además de añadir nuevas y apasionantes pruebas y dar un toque de aire fresco al título, intentan cautivar a un mercado enorme que tenían perdido.

Así, el barro es el verdadero protagonista de este juego que, además de diversión, muestra un apartado técnico espectacular, con una física de colisiones brillante.





LAS CARRETERAS SON PARA LOS BLANDOS

Cinco cosas que tienes que ver

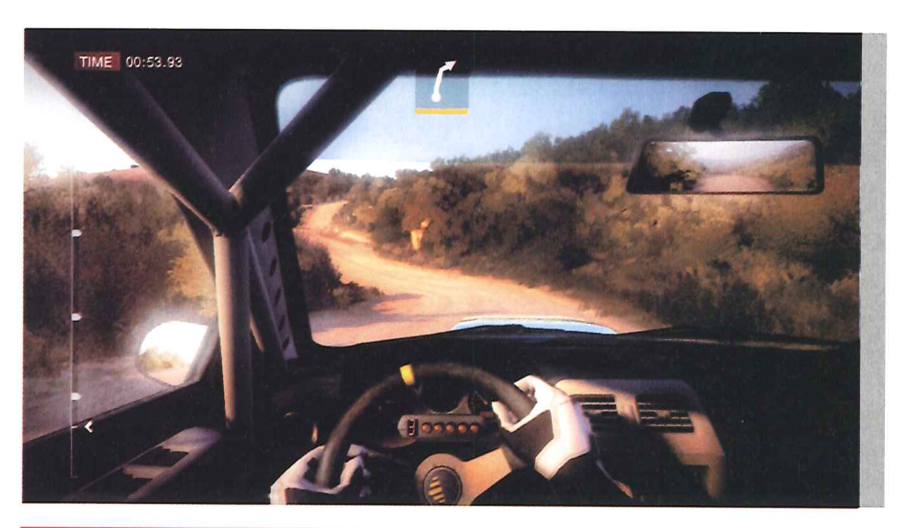
CINCO NIVELES DE MUGRE
El modelo de daños del juego, además de un sistema de destrucción progresiva muy convincente, cuenta con cinco niveles de mugre. Así, el barro y el polvo de los caminos va cubriendo todo el vehículo de manera inteligente y muy real.

LAS PIEDRAS MUERDEN
Los trazados del juego están basados en las localizaciones de competiciones reales y están plagados de obstáculos. Ten cuidado, una inofensiva piedra junto al camino puede hacer saltar por los aires partes vitales de tu vehículo y dejarte fuera de carrera.

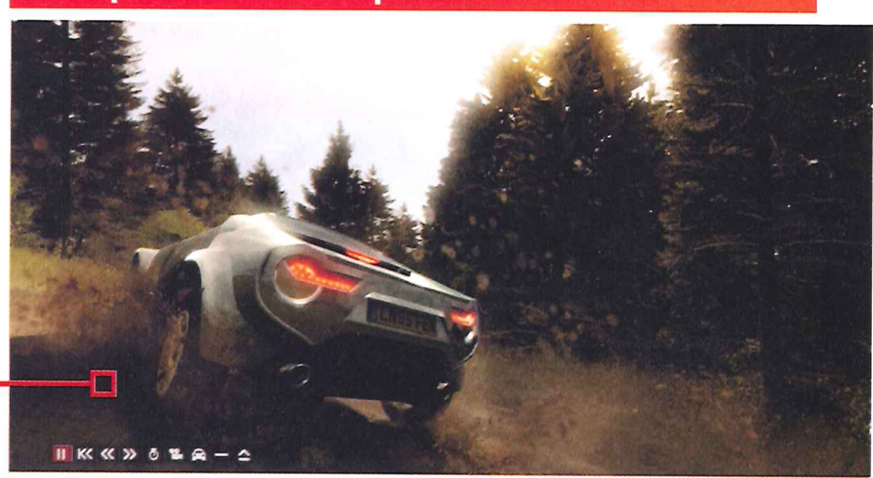
MIMA A TUS COCHES
El juego te permitirá ponerte a los mandos de 46 vehículos diferentes, todos ellos mejorables al máximo si los haces pasar por el taller. Intenta sacar el máximo partido a cada coche antes de disputar cada prueba añadiéndole mejoras.

ESCENARIOS INTERACTIVOS
La física de los vehículos y las colisiones es de lo más espectacular de este juego. Tal vez, junto con el trabajo de sombras y luces que lo envuelve todo. Además, cada piedra o señalización del escenario se puede romper.

¿QUIERES VER LA REPETICIÓN?
Al más puro estilo Burnout, aquí las espectaculares colisiones merecen la pena observarlas con diferentes ángulos de cámara. El sistema de repeticiones, tras cada etapa, está realmente trabajado y se pueden guardar.



»Un total de 46 vehículos y más de 70 pruebas de rally, todoterreno o campo a través por todo el mundo





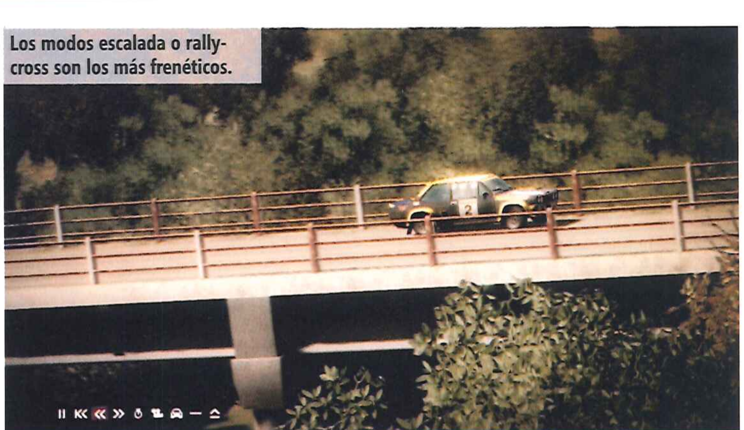
Lo hemos jugado... ¡y lo queremos!

La lucha contra el crono en cada etapa sigue siendo el plato fuerte.

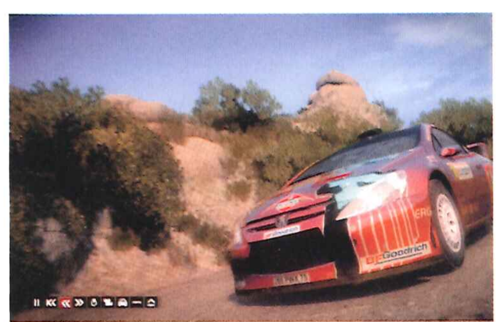
»Todas las competiciones sobre tierra, barro o gravilla reunidas en un solo juego resultan un acierto para los amantes de estas pruebas



Las competiciones off-road te enfrentan hasta con 7 rivales.



Los modos escalada o rally-cross son los más frenéticos.









Los clásicos modos Crossover te enfrentan a un rival directo.



La vista más real es siempre la del interior del coche.

SÓLO ALGUIEN COMO TÚ PUEDE VALORAR OFERTAS COMO ÉSTAS.

SUSCRÍBETE.

SUSCRIPCIÓN ANUAL

DESCUENTO **30%**

REVISTA + DEMOS OFICIALES

sólo **58,80€**

o si lo prefieres:

SUSCRIPCIÓN ANUAL

DESCUENTO **20%**

REVISTA + DEMOS OFICIALES + CARCASA FIFA 2007

sólo **66,80€**

Si eres de los que piensan que matar zombies es un arte o quisiste enmarcar aquella partida de Halo... no lo dudes: Descubre cada mes y en tu casa, la revista que te enseñará todos los trucos, las novedades y con la que disfrutarás de un DVD Exclusivo con Demos jugables, trailers, entrevistas, análisis, etc... Suscríbete a la primera revista de consolas de nueva generación.



ENTRA EN LA NUEVA GENERACIÓN

LLAMA AL TELÉFONO

902 37 33 37

De lunes a viernes de 9:00 a 18:00
Coste establecimiento de llamada: 0,083€
Coste llamada por minuto: 0,067€
(IVA no incluido)
www.suscripcionesrecoletos.com



Lo hemos visto... ¡y lo queremos!

SPIDER-MAN 3

EDITOR: ACTIVISION | **XBOX LIVE:** N/A | **JUGADORES:** 1 | **PORCENTAJE COMPLETADO** 90%

DESARROLLADOR: TREYARCH | **PERSO.:** DESCARGAS

LANZAMIENTO: MAYO 2007

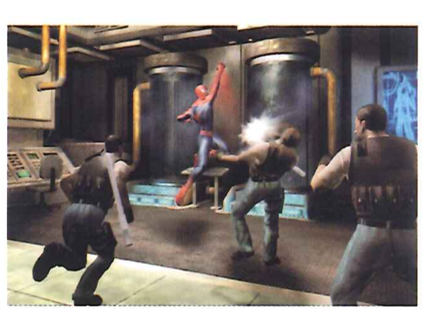
Spider-Man 3

¿Atrapados por una telaraña o atrapados en el tiempo?

AUTOR: OXM Chema



SIEMPRE EXISTE LA POSIBILIDAD de que la historia nos enganche. El problema de este ***Spider-Man 3***, aunque ellos no lo quieran reconocer, es que se parece demasiado a *Spider-Man 2*, pero con mejores gráficos. La mecánica es muy similar, tampoco ha inventado Treyarch la rueda. Un superhéroe que puede saltar, lanzar telas de araña, balancearse por las calles y pelear como un gorila en celo, lo que hace es precisamente todo eso... y además con dos atuendos diferentes: un traje rojo, uno negro que le convierte en una mala bestia y uno de calle (sí, usaremos a Peter Parker) que nos mostrará el lado más humano de la "araña". El argumento sigue, esencialmente al de la película. Para darle un poco de vidilla, lo que han hecho los desarrolladores ha sido crear unos puntos en la historia en los que ésta se ramifica para que no siempre que juguemos sea igual, pero con la seguridad de que al final nos van a llevar a la línea argumental central (la de la peli). En esas pequeñas ramificaciones veremos cosas que no se ven en la película, enemigos como el Escorpión que no aparecen o escenarios de la enorme ciudad que de otra forma no visitaríamos. Porque ese es uno de los detalles importantes del juego: la ciudad. El Nueva York creado por Treyarch es como para estar orgulloso y por eso cada vez que nos han mostrado el juego, el productor de turno se ha subido a un edificio alto (te sugerimos que lo hagas, es chulo) y nos ha mostrado la profundidad de la ciudad. Edificios y edificios de Manhattan, calles, parques,... casi una recreación real de la ciudad que no se acaba con lo que vemos, porque los niveles en interiores de ▶▶





DE TODO UN POCO

EL TRAJE NEGRO
La posibilidad de utilizar el traje negro de Spider-Man no va a estar en nuestra mano ya que dependerá de la fase del juego en que estemos. El personaje que utilizaremos nos vendría dado. Eso sí, cuando llevemos el traje negro seremos una mala bestia.

JUGANDO EN LAS CARGAS
Uno de los añadidos es que no notaremos muchas cargas, de hecho algunas de las escenas cinemáticas serán jugables mediante un pequeño juego de memorizar botones y presionarlos a tiempo.

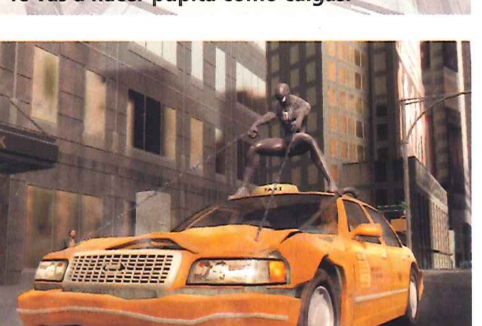
NO MÁS BANDAS
Aunque el mapa de NY en el que jugaremos está dividido por zonas que controlan las diferentes bandas no tendremos que batirlas a todas obligatoriamente, sólo es un añadido.

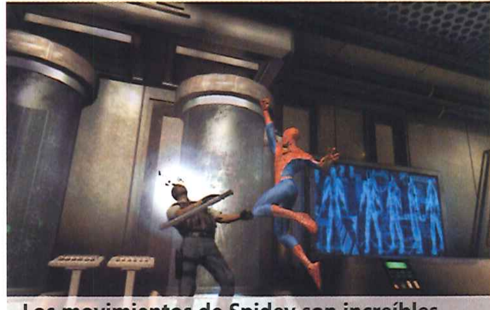
COMBATE AÉREO ¡POR FIN!
Un buen uso de los ángulos de cámara y de las opciones de combate convierten los combates en el aire en una brutal e 'insana' acumulación de golpes en un combo letal.

edificios y en el metro de NYC son abundantes. El sistema de combate es el mismo de los juegos anteriores, saltos puñetazos y patadas. Muy importante lo de los saltos porque tendremos combates aéreos de varios segundos, encadenando combos que llenarán nuestra barra de Furia y que activándola mostrarán la cara más salvaje de Spider-Man. Algunos truquitos extra con el lanzamiento de tela de araña que nos permitirán atrapar a enemigos entre palos de farolas o hacer de ellos un proyectil. Spider-Man 3 es un buen juego de acción. Quizá demasiadas veces visto, pero al final con un personaje carismático que siempre atrae.


Te vas a hacer pupita como caigas.


Los golpes son de lo más espectacular.


¿Un taxi? Es fácil, sólo usa tus telarañas.


Los movimientos de Spidey son increíbles.

Lo hemos visto... ¡y lo queremos!

PC:EFM

EDITOR: ATARI | DES: EUROCOM ENT. | JUGADORES: 1 | PORCENTAJE COMPLETADO

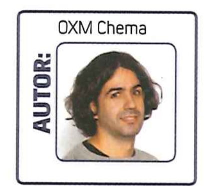
XBOX LIVE: N/A | PERSONALIZACIÓN: N/A | 90%

LANZAMIENTO: 25 MAYO

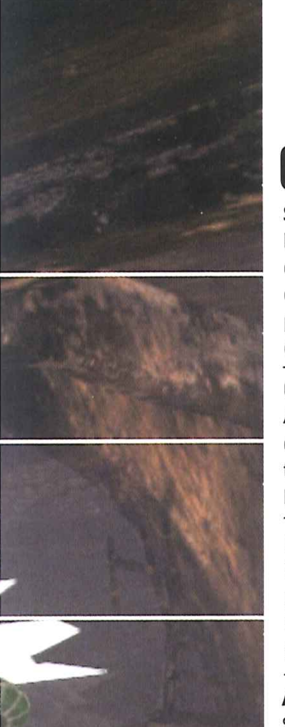
Piratas del Caribe
En el Fin del Mundo

¿Y si acercamos esos barriles de pólvora a este muro?

AUTOR: OXM Chema



AUNQUE SEA DE ESTA manera merece la pena meterse en la piel de Jack Sparrow de vez en cuando. Y digo lo de esta manera porque el juego era difícil que estuviese a la altura de la película, muy difícil. Tan sólo llega a recrear a la perfección a Johnny Deep: su rostro, sus gestos, su forma de andar y de luchar... Pero claro, quizá le falte algo de humor. Esta entrega de ***Piratas del Caribe*** lo que hace es llevarnos por el argumento que vimos en la segunda película y más tarde, con la tercera, y por eso la gente de Atari se ha guardado de no enseñarnos nada más que el primer episodio del juego. En él trataremos de escaparnos de la prisión en la que estamos recluidos y, para ello, tendremos que hacer uso de nuestras artes combativas a golpe de botón y de memorizar algunos combos (tampoco demasiados), pero sorprendentemente, también estará en nuestra mano la tarea de solucionar algunos puzzles más que sencillos en esta primera etapa del juego. Suponemos que más adelante esto se complicará y eso añadirá algo de acción al título. A esto hay que añadir que tendremos que habilitar algún que otro giga de nuestro cerebro para memorizar partes del mapa que parecen repetirse... y no por gusto, sino porque puede que un mal salto nos haga caer varios niveles para abajo y tengamos que reconocer dónde estamos para seguir con la acción. Y no todo serán puñetazos, no te creas. Habrá espadas, pistolas, barriles de pólvora, empujones, enganchadas tremendas y saltos, muchos saltos. A ratos sentirás que tiene ese toque Tomb



AVENTURAS TROPICALES

SÍ HABRÁ KRAKEN

Es uno de los personajes preferidos por el público y confirma su asistencia en el próximo título de Disney. Y claro, como siempre, Sparrow sólo lo verá cuando sea un peligro inminente... para salir adelante tendrás que encontrar el punto débil y machacarle.

QUÉ LES HAN DICHO

A los desarrolladores les han contado que son muy divertidos los minijuegos en las escenas cinemáticas. Este título lo hace probando nuestra agilidad mental y también lo hace Spider-Man 3. ¿Qué les pasa?

EL TESORO DEL MAPA

El hecho de poder recorrer todos los escenarios de la película y poder conversar con algunos de los personajes lo hacen el doble de entretenido y adictivo... ¿a quién no le gustaría repetir en el Caribe?

ANTES QUE EL FILM

Sólo los más "viciados" lo harán, el caso es que será posible tener el juego antes que la película y... si logras terminarlo, conocerás el final de nuestro héroe, antes que nadie... ¿lo harás?





Los combates espada en mano son espectaculares.

»Al principio la cámara te vuelve loco, pero después es muy divertido



Elisabeth tendrá que vérselas con los acólitos de Jones.

aider de tener que subir y coger una uerda, pero no llega a tanto. Lo que sí que a estado bien resuelto ha sido el tema de cámara.

n un principio tuve miedo porque el eje staba invertido (el horizontal) y me sentía capaz de controlar nada (soy tan típico), ero luego lo configuré a mi gusto y la osibilidad de recolocar la cámara detrás lo rregló todo. Ni un solo problema en delante. No te esperes un Devil May Cry, ni quiera un Tomb Raider, pero ***Piratas del aribe*** tiene un punto que atrapa. Será por personaje, será por la gran cantidad de osas que tendremos que hacer para solver todo el juego o porque está almente bien hecho (vimos las versiones e PSP y PS2 y arghhhhh, sin comentarios) o cluso porque seas super-fan de la película tengas que completar el juego para sentir ue saldas tu deuda con Sparrow.



Te las verás de nuevo con Davey Jones. Y la cosa está que arde.

Las batallas más apasionantes se libran sobre un escenario.

Guitar Hero II

No podemos dejar de 'guitarrear'

AUTOR: OXM Chema



EL MOMENTO de las alfombras de baile y los micrófonos ha acabado. Toca sacar de la caja la maravillosa guitarra Xplorer que ha sido diseñada para este ***Guitar Hero II*** de Xbox 360 (el primero en nuestra consola) y empezar a aporrear las cuerdas (botones, mejor dicho) y hacer un poco de música. El juego es de los primeros que se puede considerar de esos juegos "sociales" que tanto gusta hacer últimamente y que pueden mantener a un grupo de amigos, una pareja, o una familia, unidos en torno a un título. Porque es de esos juegos para los que no hace falta ser demasiado habilidoso, simplemente tener un poco de paciencia y cogerle el tranquillo. La cosa es ver cómo se deslizan las "notas" por las cinco cuerdas del mástil de nuestra guitarra. Cuando van acercándose al final llegan a una zona en la que se ven los cinco colores diferentes (que corresponden con los colores de los botones que tenemos en la guitarra), deberemos presionar el botón adecuado y al tiempo "pellizcar" el botón-cuerda que queda en la parte del cuerpo de la guitarra. En los primeros niveles eso se resume en los tres primeros botones (verde, rojo y amarillo), nada de naranja, ni de azul, que empezarán a usarse en los niveles medio y difícil.

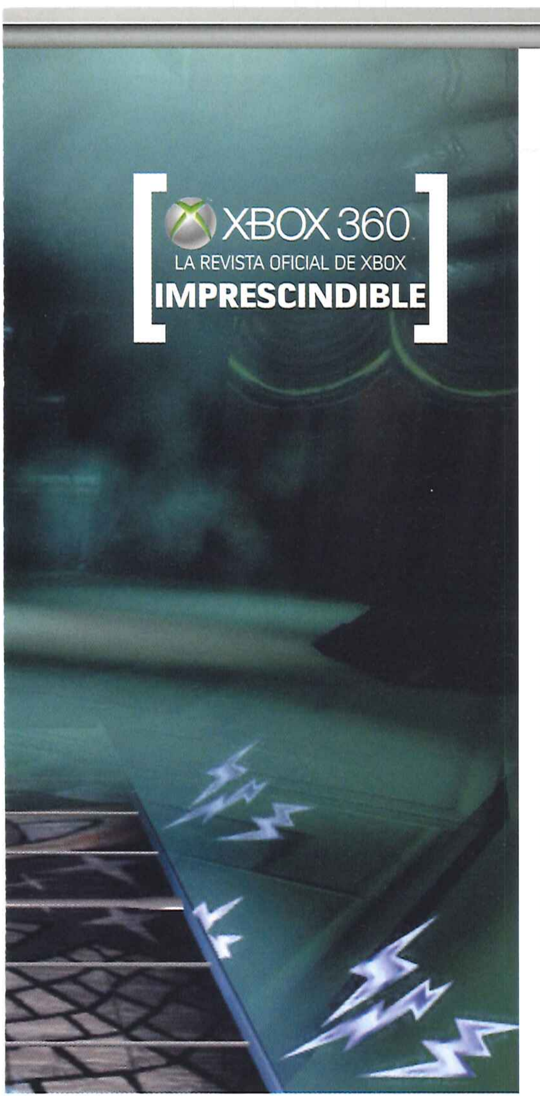
Aunque parezca complicado en principio, se hace intuitivo enseguida y en un rato te ves a ti mismo haciendo ridículas poses y moviendo la guitarra como si ▶▶



Sigue las notas y acordes y manten el ritmo, es fundamental.

SIN CABLES

La gente de Red Octane no ha podido desmentir que en algún momento del futuro existirá una guitarra Xplorer sin cables... yo ya sueño con ella. Lo que no descartamos es que algún fabricante saque su versión no oficial. ¿No?




Para los acordes largos manten pisados los trastes un buen rato.

GUITAR HERO II

DETALLES

EDITOR: ACTIVISION

DESARROLLADOR: RED OCTANE

JUGADORES: 1-2

LANZAMIENTO: DISPONIBLE

CARACTERÍSTICAS ONLINE: RANKINGS, DESCARGAS...

PERSONALIZACIÓN: CREA TU PERSONAJE Y TU BANDA DE ROCK


Cada rockero tiene su personaje preferido en *Guitar Hero II*.


Es una guitarra de pega, pero te juro que parece que la haces sonar.

»Un juego de rock que te convierte en un guitarrista ante todas tus amistades

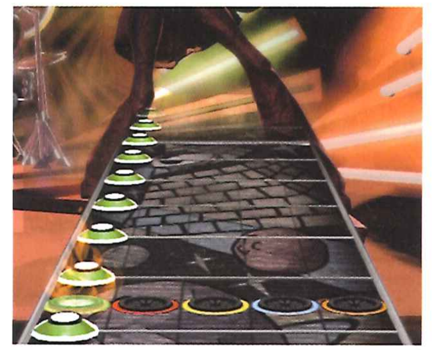
Tu buen hacer con las seis cuerdas te llevará de tugurios a estadios.

estuvieras en el escenario con los AC/DC... es entonces cuando ***Guitar Hero II*** se vuelve peligroso, porque tu familia, pareja o amigos pueden empezar a pensar que has perdido los papeles... En ese momento es cuando tienes que "captarles", hacerles comprar otra guitarra y compartir esos momentos musicales en un modo cooperativo o competitivo, a elegir. Porque ambos son posibles en ***Guitar Hero II***.

Si llegado a este punto de la reseña todavía no le ves el punto al juego es que no lo has captado. ***Guitar Hero II*** es un juego de esos que no hablan de mecánica, ni de grandes gráficos, ni de historia,... habla de sentirse herido en el orgullo. Habla de un pique interior que sólo se soluciona realizando estrofas perfectas y estribillos sin ningún fallo. Cada detalle de cada una de las canciones nos es relatado al final de cada una de ellas con una detallada estadística... genial,


En el modo cooperativo uno se puede encargar de la línea del bajo.






Poner poses no da puntos, pero mola.

SI LA TOCAS OTRA VEZ...

No es una recomendación... es que tienes que hacerte el tutorial. Puedes empezar sin hacerlo, pero te perderás algunas de esas técnicas que te aportarán más puntos en cada partida, además de 10 GP para ir a la tienda más adelante y comprar ropita o instrumentos.



eso sí que hiere en lo más hondo cuando ves que las has fastidiado en un buen número de notas.

Además, si realmente eres bueno, puedes vacilar de ello y subir el resultado a las tablas de resultados de Xbox Live. Mejor aún, otro aliciente para jugar: ser el mejor de tu ciudad, de tu país o del mundo. ¿Sabes? Noto como que aquí, contándote esto hay alguien por ahí tocando y superándome... y eso no es, porque nadie toca como yo el "Dead" de My Chemical Romance... ¿acaso me estás retando? Manda tus puntuaciones.

DESCARGAS A LA VISTA

Desde el día en que se lanzó el juego tuvimos la oportunidad de descargar contenidos del Bazar de Xbox Live. Dicen que algunas de las canciones serán las que había en el Guitar Hero original, incluyendo a David Bowie y Black Label Society.

XBOX 360 VEREDICTO

GH II

- Super-mega-ultra-divertido
- Una lista de éxitos muy selecta
- El multijugador es más que adictivo
- Contenido descargable
- Lástima que no haya juego online

PUNTUACIÓN

PREPÁRATE PARA TENER UNA GUITARRA EN CASA



Eleva el mástil de tu guitarra para liberar puntos estrella y fardar.

¡DE GRATIS! Sorteamos 10 copias de *Guitar Hero II*. ¿Quieres uno? Pues corre a la página 45.

DETALLES

NBA STREET HOMECOURT

EDITOR: ELECTRONIC ARTS

DESARROLLADOR: EA CANADÁ

JUGADORES: 1-4

LANZAMIENTO: DISPONIBLE

ONLINE: PARTIDOS, PUNTUACIONES,...

A TU MEDIDA: CREA TUS JUGADORES

NBA Street Homecourt

Prepárate para los mates y las jugadas más espectaculares de tu vida...



Analizado por:
OXM Clapillo

LO PRIMERO QUE DEBEMOS hacer nada más empezar a jugar es crear nuestro propio jugador. Una vez elegido el tipo de jugador podremos moldear su cabeza a partir de dos rostros de jugadores reales y otro ficticio. Por último le pondremos nombre, y listo.

Con nuestro jugador personalizado podremos entrar en una especie de modo principal de juego, en el cual iremos superando retos contra otros equipos en forma de partidos con unas u otras reglas. Según ganemos nos irán dando puntos de experiencia aumentando nuestras habilidades y subiendo niveles.

Una vez en el partido, nos daremos cuenta de que, precisamente, no se trata de un juego realista. Habrá una barra para cada equipo en la parte superior de la pantalla que iremos llenando según hagamos jugadas y mates espectaculares durante los partidos. Gráficamente está bastante bien logrado con buenas animaciones, personajes bien definidos y una puesta en escena muy espectacular.

Si no estamos acostumbrados a los juegos de baloncesto, en un principio nos podemos liar con los controles y sus variantes según tengamos o no la bola y estemos atacando o defendiendo, pero en un par de partidos, se solucionará el problema. La banda sonora no está mal, tiene una buena variedad de temas. Podremos seleccionar las canciones que nos gusten y eliminar las que queramos con el ya conocido editor de temas de EA llamado "EA Trax".





XBOX 360 VEREDICTO

- ✓ Espectacularidad de las jugadas
- ✓ Gráficos bien logrados
- ✓ Evolución de los personajes
- ✗ Totalmente en inglés
- ✗ No apto para los amantes del realismo

PUNTUACIÓN
APROVECHA SU MODO ONLINE AL MÁXIMO



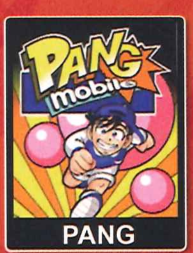
NBA STREET HOMECOURT

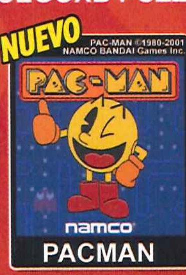
5515 Lo mejor para tu móvil
¡SUSCRÍBETE!

JUEGOS
Envía: ALTA JUEGOXB + código al 5515
Ejemplo: ALTA JUEGOXB PUZZLE


LIGA07

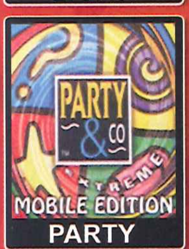

NUEVO
KUN

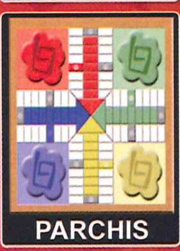

PANG

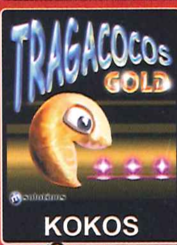

NUEVO
PACMAN


SUPER


NUEVO
PUZZLE

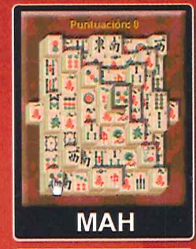

PARTY

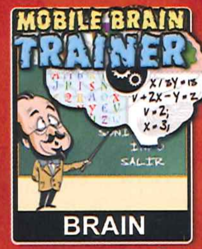

PARCHIS


KOKOS

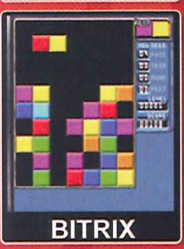

JEWEL


NUEVO
SCAL


MAH

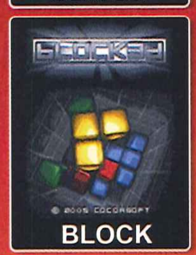

BRAIN


NUEVO
MAST


BITRIX

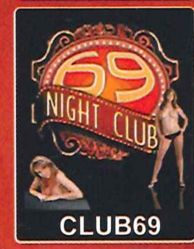

FLEXIS


NUEVO
BOMBER


BLOCK


NUEVO
CUATRO


SOLITARIO


CLUB69


XPOKER

VIDEOS Exxxtra Duraderos
Envía: ALTA VIDEOXB + código al 5515
Ejemplo: ALTA VIDEOXB JULIANA


CAMILLE


CAMILLE2



JULIANA

TANARA

CAMILLE3

RENATA2

RENATA

LATINA

BANERA




IBIZAHARD1

IBIZAHARD2

CELIA

FOTOS
Envía: ALTA FOTOXB + código al 5515



CHICAFORMULA2

CHICAFORMULA15


CHICAFORMULA5

CHICAFORMULA6



CHICAFORMULA11

CHICAFORMULA12



COCHE15

COCHE20



COCHE21

COCHE23

MÚSICA 7747
Música Real: envía REALXB + código al 7747
Ejemplo: REALXB NOLLORES
Polifónica: envía POLIXB + código al 7747

TOP 10 ¡¡Todos originales!!

Para q tu no llores (Carmona A.Sanz)	NOLLORES
Do ya (Dover)	DOYA
T lo agradezco pero no (A.Sanz-Shakira)	PERO
Grace Kelly (Mika)	GRACE
Dolly Song (Holly Dolly)	DOLLY
Chasing Cars (Snow Patrol)	SNOW
Nada puede cambiarme (P. Rubio)	NADA
Lucky (Lucky Twice)	LUCKY
Quisiera yo saber (Melendi)	QUISIERA
Duele (El Arrebato)	DUELE



Novedades

Proper Education (Eric Prydz vs Floyd)	PROPER
Quiero ser un producto (El Fenomeno)	PRODUCTO
You give me something (James Morrison)	GIVEME
Rehab (Amy Winehouse)	REHAB
Smile (Lily Allen)	SMILE
Que levante la mano (anuncio TV)	LAMANO
Cancion de adios (Coti)	DEADIOS
Love don't let me go (David Guetta)	GO
Sex Machine (James Brown)	MACHINE
Las de la intuición	INTUICION
Call me (Soraya)	CALL
Los animales de 2 en 2 (Anuncio TV)	ANIMALES

Calidad MP3.
Las canciones con autor son las del artista original.
Coste por mensaje enviado al 7747 1,2€ + IVA. 2sms

Los servicios al 5515 son de suscripción. Coste por mensaje recibido del 5515 0,3€ + IVA. Periodicidad: máximo 10 sms / semana. Para darte de baja envía BAJA seguido del servicio que quieres cancelar al 5515. Ejemplo: BAJA JUEGOXB. Los servicios de descarga no están disponibles para teléfonos imode. La conexión GPRS conlleva costes de navegación asociados al operador. Los contenidos mostrados sólo son aptos para mayores de 18 años. Consulta compatibilidad en el manual de tu terminal. Para los servicios multimedia o acceder al portal wap es necesario tener correctamente configurada y activa la conexión wap. Protección de datos: La información facilitada al solicitar contenido es de carácter voluntario y formará parte de un fichero de datos que se podrá utilizar para futuras acciones promocionales relacionadas con el servicio/contenido solicitado. Si desea acceder, rectificar o cancelar sus datos debe comunicarlo llamando al Teléfono de atención al cliente: 902 93 06 69

DETALLES

SAMURAI WARRIORS 2 EMPIRES

EDITOR: VIRGIN PLAY

DESARROLLADOR: KOEI

JUGADORES: 1-2

LANZAMIENTO: DISPONIBLE

ONLINE: NO

A TU MEDIDA: CREA TU PROPIO OFICIAL

Samurai Warriors 2: Empires

Perdone mi general, ¿no hemos luchado en este mismo lugar varias veces?

AUTOR: OXM Xcast



EN UN PRINCIPIO PONERSE en medio de un escenario de grandes proporciones, con el único objetivo de repartir golpes prácticamente a todo personaje que se cruce en nuestro camino no tiene porqué ser aburrido. Hay decenas de juegos cada año en los que sólo se hace esto y siguen siendo algo fresco y ameno. Pero cuando estamos hablando de una saga con más de una docena de entregas la cosa empieza a cambiar. Para esta ocasión se introduce un componente de estrategia antes de cada batalla y se eliminan los modos historia de la anterior entrega. Y prácticamente poco más. Ahora podremos entrenar a los soldados, escuchar a los consejeros o elegir que territorio invadir en cada uno de los turnos que conformen las campañas que se nos presenten (siete de inicio y algunas desbloqueables), hasta convertirnos en el dueño y señor de todo el territorio.



Los combates a caballo, claves.



Habrá muchos enemigos en pantalla.

Una vez superada la fase de estrategia, pasamos al campo de batalla con el oficial y opciones estratégicas que hayamos elegido previamente, listos para repartir estopa. Sobre el campo la estrategia se reduce a conquistar campamentos y derrotar oficiales enemigos mediante combos tan simples que nuestro dedo pulgar empezará a volverse azul de tanto pulsar el botón de ataque. De hecho la fase sesuda y burocrática previa no tiene una influencia definitiva en el transcurso de cada pelea. La mecánica de combate sigue siendo la misma que hace seis años, cuando empezó la saga *Warriors*. El apartado gráfico es un simple port de la versión PS2 sin mejoras. Y es que no se entiende que a estas alturas se lance un juego con una niebla queni oculta el pop-in, o que con tan poca resolución se produzcan ralentizaciones, o que sigan sin traducir los textos a nuestro idioma. Al menos permite jugar en cualquier modo y momento con un amigo a pantalla partida (¡gracias a Dios! ¡Algo decente!), que no en Xbox Live, algo que por cierto no es demasiado difícil dados sus propios deméritos.

JUEGOS GEMELOS

Visualmente, los dos juegos son idénticos



Samurai Warriors 2.



SW2: Empires. Busca las diferencias.

XBOX 360 VEREDICTO

SW2: EMPIRES



- ✓ Opciones estratégicas correctas
- ✓ Divertido para jugar con un amigo
- ✗ Apartado técnico desfasado
- ✗ Completamente en inglés
- ✗ No dispone de opciones Xbox Live

PUNTUACIÓN
UN DEJA VU DE OTROS JUEGOS DE KOEI



5,5

Tu Nueva Generación de colegas te está esperando

¿A qué esperas?

¡Hazte ya con tu Xbox 360 y podrás **entrar gratis** en Xbox Live durante 1 mes!

Con Xbox 360 podrás disfrutar junto a tus amigos de una experiencia de entretenimiento digital nunca vista: conecta a la consola un reproductor mp3, cámara digital o consola portátil, y pásalo en grande compartiendo con ellos toda tu música, fotos y videos.

Y si quieres hacer nuevos compañeros de batalla por todo el planeta, entra en Xbox Live, la mayor comunidad virtual del mundo en la que podrás aparecer en rankings online, enviar mensajes en tiempo real y videochatear con todos tus contrincantes.







RELLENA EL CARGADOR

GHOST RECON ADVA

Mapa exclusivo y guía para la escaramuza de apertura en la campaña

"Capitán, bienvenido a Panamá. Los servicios de Inteligencia revelan que se va a producir una venta de misiles entre un empresario privado y las fuerzas rebeldes. Se producirá en este territorio. Tus fuerzas estaban ocupadas con el enemigo antes de que nos llegara la confirmación. La siguiente guía presenta rutas y objetivos para la misión. Síguelos y sobrevivirás a este día".



TRUCOS

INSERCIÓN

Hay suficientes árboles de cobertura para fijar un punto base que te permita reconocer el área. Por las elevaciones del terreno el apoyo aéreo es cero, pero puedes hacerlo con un UAV Cipher. Envíalo al Nordeste de tu posición; es la última localización conocida de tus fuerzas y deberían estar bajo fuego pesado.



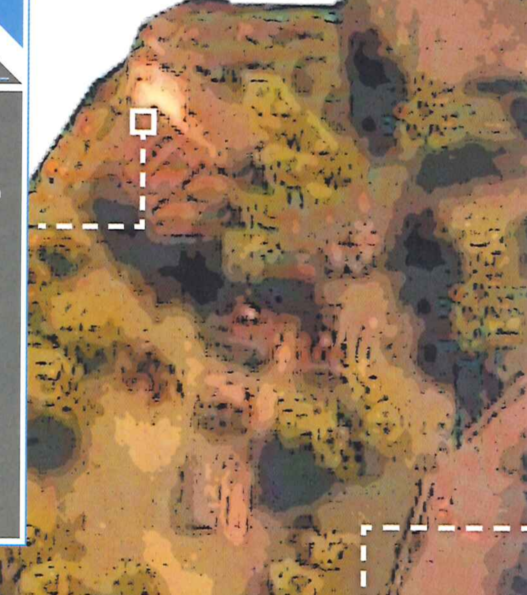


TRUCOS

OBJETIVO 1

Utiliza la mira para marcar la posición de cada enemigo mientras te deslizas desde los árboles hasta el almacén. Viaja de punto de cobertura a punto de cobertura, y agáchate cuando salgas a campo abierto. Los enemigos están en el los alrededores, así que no trates de flanquearlos.







TRUCOS

OBJETIVO SECUNDARIO

Una vez limpiada la zona, envía al Cipher al nordeste. Hay un patio tras el edificio central. Es la ubicación del lanzamisiles que ha destruido tu apoyo aéreo. Bien protegido, utiliza armamento pesado.



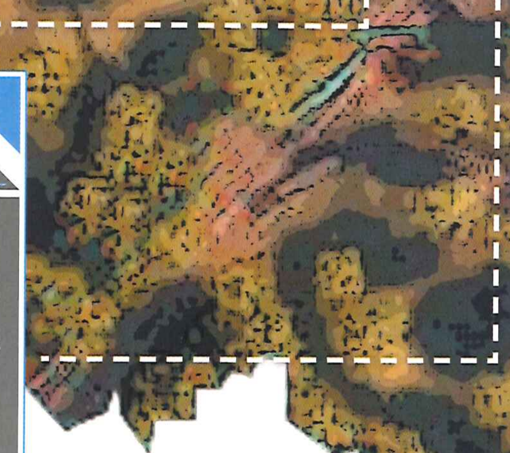


TRUCOS

OBJETIVO 3C

Usa los árboles como cobertura. Necesitarás volver a través del edificio central. Utiliza el terreno para sacar ventaja, deslizándote por el área con precisión. Usa el Cipher para recoger a cualquier rezagado.





NCED WARFIGHTER 2

ooperativa



OBJETIVO 2
Sigue la vía del tren hacia el Norte —los satélites han localizado los lanzadores de misiles allí—. Haz un reconocimiento del área, recoge cualquier información que encuentres y señala el camino de regreso a la base.

OBJETIVO 3A
Esta estación ha sido señalada como un enclave decisivo en el tráfico de armas ilegal. Tu mejor apuesta es clausurarla, y sabes lo que eso significa: tolerancia cero, no se hacen prisioneros. El plan más eficaz es seguir la vía del tren hacia el Sudeste, usando el Cipher por delante, como si fueran tus ojos. El informe de inteligencia indica que el primer contingente de soldados se encuentra situado aquí.

OBJETIVO 3B
Usa los edificios como cobertura mientras vas al sur. La segunda base enemiga está junto a una línea de árboles, así que el enemigo tendrá ventaja sobre ti. Un ataque coordinado con tres puntos de fuego funcionará. Dos unidades pueden disparar a los edificios con otra, avanzando para captar la atención del enemigo. La primera debería abrir fuego y cubrir el avance de la segunda, mientras la tercera se cobra víctimas fáciles.

¿QUIERES MÁS?
Daremos más fuego de cobertura a la excelente campaña cooperativa de *GRAW* en un artículo posterior, pero mientras vete abriendo boca con el análisis del juego y permanece atento al Marketplace de Xbox Live, donde aparecerán extras.

LIDERA TU EQUIPO A LA VICTORIA

CALL OF DUTY 3

Ve a la conquista de Francia con estos mapas. Ganarás fijo

Bienvenidos de nuevo a la trinchera de *Call of Duty 3*. Activision ha realizado uno de los más amplios mapas multijugador, Champs, y lo ha puesto gratis en Xbox Live. Es fácil perderse en el campo de batalla, así que te mostramos las tácticas para salir airoso de cada modo y te marcamos las localizaciones.

Captura la bandera

Objetivo: Hazte con la bandera de las fuerzas enemigas en su cuartel general y regresa al tuyo sin que te maten en el intento. El equipo con más puntos gana la ronda.



LA BANDERA de los nazis está en la Iglesia del sudoeste, con múltiples salidas laterales y una puerta principal. Si juegas con los 'krauss' tienes una pequeña escalerilla cerca del púlpito, desde la que tienes una enfilada perfecta a la bandera. Apóstate allí con el francotirador y caza a los aliados sin piedad. La bandera aliada está en la casa ruinosa del sudeste, un edificio sin ningún problema de acceso, excepto por los jugadores que la estarán custodiando. Cuando tomes cualquiera de las banderas, lo mejor es que busques patitos en el río, el agua será la mejor de las coberturas posibles. Escóndete en los arbustos y observa desde tu escondite cómo de revuelto está el patio y después vuela aprovechando la cobertura que te ofrecen los edificios hasta llegar a tu base.

Cuartel General

Objetivo: Hay aparatos de radio repartidos por el mapa. Consíguelos antes que el enemigo y hazlos funcionar juntos. El tiempo que cada cuartel esté bajo tu control también se suma a la puntuación total. Cuidado con las elevaciones del terreno, las colinas dejan a las radios sin cobertura y si no funcionan, no cuenta el tiempo.

CONSEJOS

Port Royal des Champs está dividido por una carretera que serpentea de Oeste a Este a través de la ciudad, dejando los campos de cultivo al Norte y las granjas y la iglesia del pueblo, en el Sur. El gran tamaño de este mapa hace que algunos modos tengan que ser jugados de forma diferente. Batalla y CTF deben ser jugados con dobles figuras en cada bando, porque si no tus soldados desaparecerán del mapa. Si estás jugando en One-on-One, el modo Cuartel General se termina convirtiendo en el 'Gato y el Ratón'. Aprende el mapa al dedillo y hazte con los puntos de radio lo primero.

1) Hay un pequeño nicho accesible desde la carretera al oeste, flanqueada por dos pares de barriles. Hay dos entradas al río más al sur. **2)** Encontrarás la radio junto a la granja del noroeste, localizada junto al campo del tanque destruido. **3)** En el tanque destruido del campo más al norte, la radio está oculta en la torreta del blindado. Escóndete en la cosecha cuando estés defendiendo tu cuartel general o ataques otro. **4)** Al frente del puente más al sur del río, próxima a la puerta más baja de depósito. Destruye cualquier cuartel general con granadas desde el puente.

Batalla/En equipo

Objetivo: En las batallas individuales cuídate de tí mismo y mata más enemigos que nadie para ganar. Las batallas por equipos consisten en nazis y aliados, quien mate más gana.



Los campos del norte son el sueño de cualquier francotirador. Las cosechas te llegan a la cintura, así que agáchate todo lo que puedas mientras corras. Alternativamente, juega la carta del 'bastardo escondido' de vez en cuando, dejando a las tropas enemigas que se confíen, tomen su camino y puedas cobrarte un par de presas fáciles.

Bandera CTF

Objetivo: Una bandera en el mapa. Cógela y vuelve a la base para lograr un punto. El equipo con más puntos en la ronda gana.



La solitaria bandera está en el almacén destruido, al sur del camino y enfrente del puente más al sur. Sólo puedes atrapar la bandera por la entrada del camino, ya que la parte trasera del edificio impide el acceso. Utilízalo para tu provecho. Captura la bandera, salta, métete en el río y corre cuanto puedas al este o al oeste, dependiendo de tu equipo. Las bases están exactamente en el mismo punto que en el modo Captura la bandera.



5) La radio está en el depósito, colocado en el piso más alto. Entra por atrás y lanza una granada al piso de abajo para desalojar a los curiosos y convertirlo en tu cuartel general. 6) Ésta está colocada en el camión destruido de la carretera. Hay múltiples ángulos de ataque, así que una vez que tengas la radio activada, apóstate y estáte muy atento. 7) Hay otra radio cerca, en el patio de la granja. De nuevo usa las ventanas de la granja para cazar a los enemigos. 8) Ésta se encuentra en la mitad del corral de pollos tras la enorme granja, al norte del camino.



1. Entrenamiento básico (5GP)
Completa el entrenamiento básico en las afueras de Saint Lo

2. Hombre de infantería americana (20GP)
Completa dos misiones como soldado americano.

3. Comando británico (20GP)
Completa dos misiones como comando británico.

4. Todoterreno canadiense (10GP)
Completa dos misiones como soldado canadiense.

5. Tanque polaco (15GP)
Completa dos misiones como soldado polaco.

6. Ganaste la guerra (80GP)
Acaba la campaña individual en cualquier nivel de dificultad.

7. Patata caliente (25GP)
Recoge y devuelve cinco granadas lanzadas por el enemigo.

8. Hombre rifle (15GP)
Completa una misión disparando sólo rifles. Los ataques en melé no cuentan.

9. Tropa de Asalto (15GP)
Completa una misión disparando sólo rifles de asalto. Los ataques en melé no se contabilizan.

10. El más listo del campo de batalla (15GP)
Completa una misión disparando sólo armas alemanas. Los ataques en melé no cuentan.

11. Intacto (30GP)
Completa una misión sin muertes o usando los checkpoints.

12. Alérgico a las balas (25GP)
Evite ser blanco de los disparos más de 30 veces durante una misión.

13. El ahorrador (20GP)
Completa una misión usando menos de 300 balas.

14. El combatiente sobrado (100 GP)
Completa una misión sin disparar. Vale usar el ataque de melé y las granadas de mano.

15. Veterano en mil batallas (150 GP)
Completa la campaña individual en dificultad de veterano.

16. Oficial de suministros (15GP)
Suministra munición a al menos 20 soldados amigos en una partida individual.

17. Doc (30GP)
Revive a diez de tus compañeros sin perder la partida (Multijugador)

18. El héroe de guerra (30GP)
Captura el objetivo final en el modo Guerra total. Debe ser una partida oficial (multijugador).

19. Medalla de la victoria (30GP)
Sé el jugador con la mayor puntuación en el equipo ganador de una partida oficial (Multijugador).

20. Teniente
Recibe 200 puntos totales en partidas oficiales (Multijugador).

21. Capitán (60GP)
Recibe 2.000 puntos totales en partidas oficiales (Multijugador)

22. Mayor (60GP)
Consigue 8.000 puntos en partidas oficiales (Multijugador)

23. Coronel (80GP)
Recibe 20.000 puntos en partidas oficiales (Multijugador)

24. General (120GP)
Recibe 40.000 puntos en partidas (multijugador)

25. Corazón púrpura (5GP)
Por tu perseverancia a pesar de las heridas fatales.

Castlevania

Cuenta la leyenda que el castillo de Drácula se deja ver cada cien años... ya toca



VENCER AL SEÑOR DE LAS tinieblas ya lo hizo un mortal, con lo que tu misión como hijo de la Bestia será aún más peligrosa en ***Castlevania***. Uno de esos lugares a los que merece la pena volver, aunque no sea de vacaciones. Y eso mismo piensa Konami, donde han decidido traer a las nuevas generaciones un poco de su arte más tradicional. Para esta ocasión tan especial, no podían haber elegido mejor, porque ***Symphony of the Night*** es uno de esos juegos por los que apenas pasa el tiempo y que, con pocos retoques, se hace bien merecedor de estar en Xbox Live Arcade.

El protagonista, una vez entrados en faena, pasa a ser Alucard. Uno de esos nombres con peso en los videojuegos y que consigue hacer invisible el pad ante su amplia gama de movimientos. Un claro reflejo del original, cuyo uso avanzado del mando de PlayStation se ha trasladado perfectamente a Xbox 360. Tanto en el modo original como en el que ofrece gráficos suavizados y retocados, el control es rápido y preciso. Las transformaciones retoman las manías y preferencias del original, mientras los tiempos de carga han desaparecido... aunque algunas escenas no se pueden saltar a placer. ***Symphony of the Night*** puede presumir de un sistema de objetos realmente equilibrado. Tus opciones en armas, complementos, pócimas, etc. son muy amplias y la posibilidad de equiparlos en ambas manos se corresponde con los botones del pad. Tanto la fuerza, intuición y buena suerte como los "familiares" que puedes invocar se unen a la ya poderosa personalidad del protagonista, que gana enteros con cada paso que da. El nivel del personaje aumenta de una forma totalmente medida y los escenarios se suceden con un movimiento suave. Pero también hay situaciones en las que muestra las limitaciones de la década pasada. Enfrentarse de nuevo a las criaturas que acabamos de vencer o recorrer los mismos pasillos en sentido opuesto puede hacerse pesado en un mundo donde muchos se quejan de la escasa duración de los juegos. Sin embargo, ahí también se encuentra mucha de la esencia de antaño, cuandoe los juegos. Sin embargo, ahí también se encuentra mucha de la esencia de antaño, cuando

DETALLES

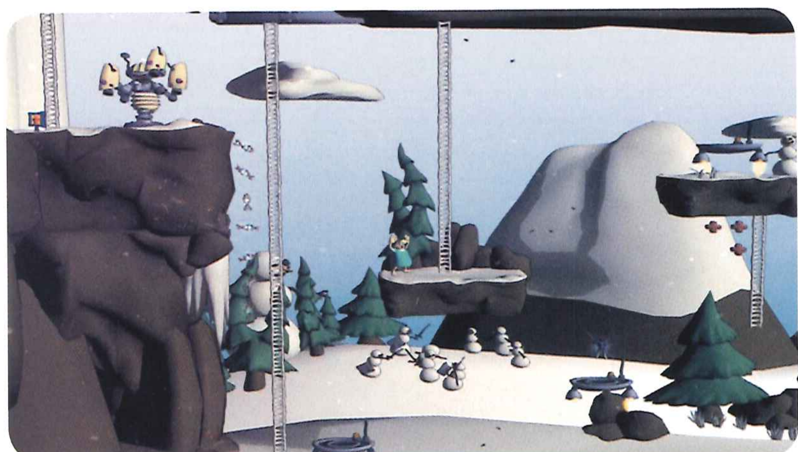
DESARROLLADOR: KONAMI
JUGADORES EN LOCAL: 1
JUGADORES EN XBOX LIVE: 1
RESOLUCIÓN MÁXIMA: 1080i
PRECIO: 800 MP

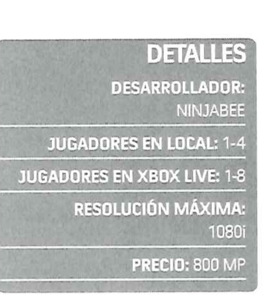




Cloning Clyde

ESTAR ATRAPADO EN UN LABORATORIO donde se realizan experimentos de clonación puede ser de lo más caótico. Eso es lo que le pasa a nuestro protagonista, que debe aprovecharse de la ciencia para escapar de cada uno de los niveles que componen ***Cloning Clyde***. Desde un principio se nota bastante sentido del humor, tanto en el diseño de los personajes, comentarios o niveles como en la forma de enfrentarse a ellos. Los retos se presentan de forma lógica, con pruebas que pueden necesitar la colaboración de tus clones o que mutes junto con el ADN de otras especies. Por supuesto, también te puedes quedar atascado, momento en el cual la solución pasa por observar bien todos los objetos que te rodean, porque seguramente haga falta activar alguno antes de continuar. Incluso incorpora un modo cooperativo, tanto en la misma consola como por Xbox Live, junto a otro para enfrentarse hasta ocho jugadores en un festival de destrucción por el bien de la ciencia.







Contra

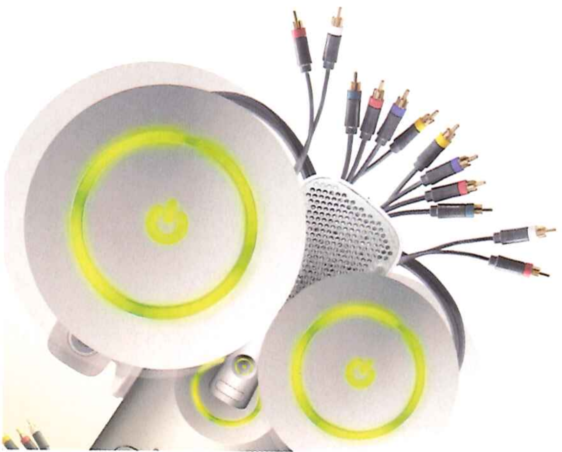
HAY JUEGOS DE LOS QUE SE TIENE un recuerdo tan bueno que no siempre conviene desenterrarlos de la memoria. ***Contra*** resultó tan aclamado en su versión para cierta consola de Nintendo que muchos habrán olvidado su original para máquinas recreativas. En este caso, la versión para Xbox Live Arcade se basa en la edición que requería de nuestras monedas de cinco duros, corta y poco extendida. Con aliens recién llegados y una organización a la que combatir. Se trata de un juego que te permite mover a tu personaje tanto en el eje horizontal como vertical, con un modo cooperativo un poco problemático, un cambio de perspectiva de vez en cuando y con balas por todas partes. Todo un reto para los que buscan retos difíciles y con la opción de jugar a dobles, tanto en la misma pantalla como por Xbox Live.











¡APLASTADOS POR XBOX 360!

DIGITAL +
¿Por qué vas a querer pagar a Digital + un montón de dinero cada mes por un montón de canales que nunca ves, cuando puedes usar la IPTV de Xbox 360 para ver lo que quieras cuando quieras?

GRABADORES DE VIDEO
Los videos son de los años 80, los grabadores con disco duro son demasiado caros, los grabadores de DVD tienen muchos formatos de DVD y lo hacen confuso. Grabar la tele en tu Xbox 360 es definitivamente el futuro. Sin historias ni libros de instrucciones del tamaño de una biblia escrita en arameo, sólo una pregunta muy sencilla: ¿quieres grabar esta serie en tu disco duro? Pues va a ser que sí.

TELEVISIÓN NORMAL
Apenas vemos ya la televisión normal, con las facilidades de los juegos, Internet, o MySpace con 'buscar por edad y código postal'. La IPTV acabará con la vieja televisión. Serás el jefe de tu propia red a tu gusto.

¿QUÉ ES IPTV?

Es televisión en vivo en tu Xbox 360. La IPTV no es nueva, pero se está haciendo grande. Está llegando a Xbox 360, a distintos proveedores de Internet, y pronto empezarás a oír hablar de ello. Aquí está el por qué...

La IPTV está llegando a Xbox 360. No pasa nada si no sabes lo que es aún —nosotros tampoco lo sabíamos—. Acabamos de aprender una enorme cantidad de cosas sobre ella en muy poco tiempo. IPTV no es un gran nombre para un comienzo. ¿Quién va a interesarse por una televisión a través de Internet llamada IPTV? Deberían haberse juntado y sentado frente a unas cervezas para pensar un nombre decente para esto. Los creadores de YouTube no estarían donde están ahora si hubieran llamado su pequeña web 'Servicio de Descargas' o 'Videos Online'.

No importa. IPTV. IP quiere decir Internet Protocol, lo que es lo mismo que la web. TV ya deberías saber tú mismo lo que es, y cuando asistimos al Foro de IPTV de Londres tampoco tuvimos que preguntar a ninguno de los sudorosos hombres de negocios qué quería decir TV. Pero en el caso de que no lo supongas, es lo mismo que 'televisión'.

No importa. IPTV. Es la idea nueva más vieja que hay. Desde que empezó Internet, las compañías refinadas con dinero para quemar tenían el sueño de mandarte video 24 horas al día por la línea de teléfono. Sólo ahora, gracias a las cada vez más rápidas velocidades de descarga y a los aparatos de salón inteligentes como Xbox 360, puede empezar a hacerse realidad este sueño.

La ventaja de la IPTV es su naturaleza "streaming". Está disponible inmediatamente. No tienes que esperar a que se complete una descarga si quieres simplemente ver algo en directo. Es el viejo seguro sistema de descarga de YouTube, donde tan pronto como quieras verlo, puedes verlo.

»El término "Home Cinema" irá unido en el futuro al de videoconsola. Es algo inevitable

IPTV: LAS PRINCIPALES PALABRAS DE MODA

01 SET-TOP BOX

Cientos de compañías chinas y taiwanesas sacan sin parar pequeños aparatos que van bajo tu tele, completamente inconscientes de que Xbox 360 va a reemplazarlos a todos con un golpe en masa.

02 VIDEO STREAMING

Todo aquel involucrado en el mundo de la IPTV estará diciendo: "¡Es igual que YouTube!", en un intento de hacerlo parecer más emocionante. Realmente es muy emocionante.

03 PAUSING TV

Es lo que quiere todo el mundo. Todos los programas están guardados en un servidor central o descargados en el disco duro, así puedes darle a la pausa para ir a hacer pi-pí.

04 CUADRO POR CUADRO

Una Xbox 360 es un millón de veces más inteligente que tu decodificador de canales de televisión digital. Espera a ver cuatro, ocho y hasta dieciséis canales de televisión al mismo tiempo. ¡Genial!

05 ENTRETENIMIENTO XXX

Tan pronto como tengan todo esto ordenado será GRANDE. Cuatro streams de video en alta definición a la vez. Imagínatelo. Tan sólo imagínalo. Nosotros lo estamos imaginando ahora.



EN XBOX 360

La IPTV de Xbox 360 añade una emocionante nueva sección a la multimedia de tu Xbox 360. Se llama simplemente 'televisión' y éste será nuestro nuevo portal a un mundo de televisión 'streaming'. Puedes ver la TV y películas bajo demanda, y, algo habitual en 360, puedes chatear con la gente de tu lista de amigos mientras haces todo esto. Esto cambiará totalmente tus hábitos de ver la televisión. Nada se graba en tu Xbox 360 hasta que decidas grabar algo. Al entrar en la ficha 'televisión', instantáneamente te conectas con los servidores de IPTV de Microsoft, y a partir de aquí empiezas a ojear la programación disponible mientras se transmite en directo a través de tu conexión, hasta tu Xbox 360 y tu televisor. Obviamente, con esta característica no disponible hasta su lanzamiento en otoño, todavía no estamos seguros de que tipo de programas, y de qué compañías, van a estar disponibles. De todas formas, por lo que

»Ya no tendrás que cambiar el canal AV para ver qué hay en la tele. Tu 360 'es la tele'

hemos visto en el servicio americano de descarga en alta definición, Microsoft tiene los contactos y el dinero para conseguir grandes exclusivas. Los usuarios americanos de Xbox 360 ya pueden descargar episodios de Star Trek, South Park, Jackass y mucho más, por ejemplo, películas del calibre de Superman Returns o V de Vendetta.

La IPTV de Xbox 360 no es una pequeña actualización de la consola —es grande y cambiará tu forma de ver tu consola— literalmente. Pero también será muy fácil de usar. Un botón te trae tu Guía de TV. Básicamente, es una copia estilizada de la guía de Digital +, desde la cual puedes seleccionar y ver cualquiera de los canales disponibles. El programa de TV que estás viendo continúa de fondo, mientras eliges que programa ver después, qué grabar o qué película deseas adquirir. No sólo estás cargando un nuevo menú, estás iniciando un pequeño sintonizador de TV que va a instalarse en tu Xbox 360.

Tienes una completa guía que te muestra los detalles de cada programa, una pequeña sinopsis y hasta los créditos de las películas. Una vez te hayas decidido por un programa concreto, puedes ver en directo si está disponible o dejarlo para que se descargue automáticamente en el disco duro. ¡Imagina las posibilidades! Todo lo que tienes que hacer es gastar 10 minutos de la noche del domingo planeando tu semana entera de TV, y tu Xbox 360 lo descargará todo por tí —mientras duermes o incluso juegas al Gears of War— y ya tienes todo listo para verlo cuando quieras. Esta es, sin duda, una de las características técnicas más interesantes que cualquier dispositivo haya intentado nunca.

Y pulsar el botón Guía mientras estás viendo un programa aún saca el tradicional menú lateral, así que puedes hacer todo lo que quieras con el Dashboard de Xbox 360. Puedes olvidarte de la consola o ponerte a jugar mientras pasa todo esto, así que no tienes que preocuparte de organizar tus descargas o pausarlas y reanudarlas. Siempre que tu Xbox 360 esté encendida, usará el tiempo



productivamente para organizar tu TV por ti. Es como una pequeña madre digital, limpiando tu ropa sucia mientras estás en el colegio. Microsoft ve en la IPTV el futuro de la televisión, entendida como un servicio audiovisual en comunidad, igual que Xbox Live ha traído una sensación de comunidad al jugar.

El sistema de TV de Xbox 360 te deja ver un menú en la parte inferior de la pantalla. Te dice que es lo que hay en otros canales, como el sistema de Digital + o cualquier otro sistema de Televisión digital. Pero como esto es Xbox 360, mientras te mueves por los otros canales una pequeña ventana sale al lado de los detalles del siguiente canal. Así que puedes ver el otro programa en una pequeña ventana, dejándola abierta si tu cerebro es lo suficientemente bueno como para poder ver dos programas de televisión al mismo tiempo. (Todos aquellos que no supieron que querían decir las siglas 'TV' probablemente no puedan hacer esto).

Si estás viendo algo en directo y un colega te manda una invitación para jugar a algo, puedes pausar el programa sin problemas e irte a jugar. De manera inteligente, Xbox 360 lo seguirá descargando mientras juegas, o lo dejará pausado donde lo dejaste, pudiendo volver a empezar a verlo fácilmente cuando hayas acabado la partida.

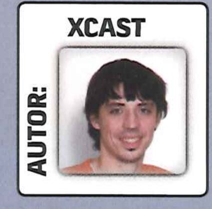
Hasta que este servicio llegue a nuestras vidas no sabremos exactamente qué programas y canales tendremos a nuestra disposición, aunque sabemos que habrá una mezcla de canales en alta definición y estándar (para quien no tenga una tele HD). Los detalles de los paquetes exactos y precios todavía están por anunciar, pero lo que está claro es que esto no va a ser gratis.

Pero aparte de lo que cueste, la IPTV en Xbox 360 no es una pequeña característica añadida a la consola: se trata del mayor cambio que habrá en Xbox 360 desde que salió. Y de usar tu Xbox 360 en vez de tus canales por satélite, en vez de tus canales

»IPTV significará el mayor cambio en Xbox 360 desde que la maquina apareció

gratuitos, en vez del vídeo o lo que sea que la gente use para grabar cosas hoy por hoy... ¿Para qué te vas a molestar en apagar tu Xbox 360 otra vez, si es también tu televisor? Nunca más tendrás que cambiar el canal AV para ver qué hay en la tele.

¡EN EL DVD!



¿YA TE HA SALIDO EL MENSAJE DE QUE TU DISCO DURO ESTÁ LLENO? Déjate de descargas y la eterna promesa de limpiarlo algún día. Disfruta con nuestro DVD mensual de las mejores demos jugables y gran cantidad de contenido extra, como vídeos, reviews y avances... **¡SIN OCUPAR ESPACIO EN TU DISCO DURO!**

¿Necesitas ayuda? Sigue nuestros consejos para jugar las demos jugables de este mes

¡7 DEMOS,





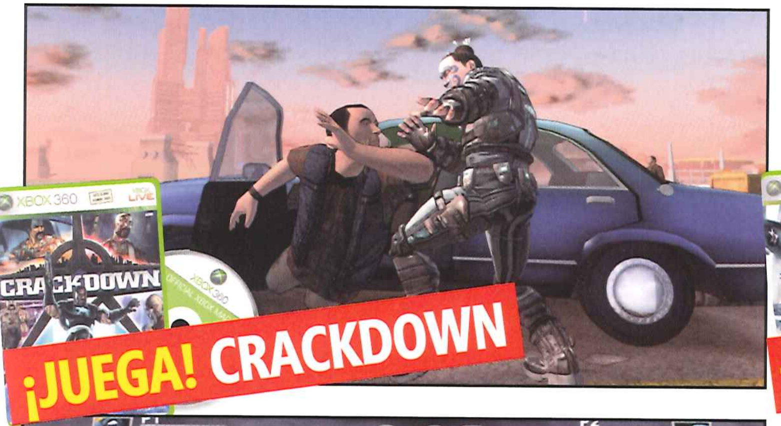
GRATIS  **¡TENEMOS TODAS LAS DEMOS PARA QUE LAS DISFRUTES YA!**





8 TRAILERS Y MÁS!





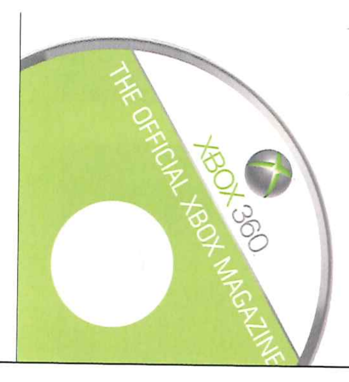












SACA TODO EL PARTIDO A UN DVD LLENO DE EXTRAS

DEMOS Nuestra revista no es como las otras: nuestra revista se juega. No hará falta que te descargues nada ni que ocupes parte de tu disco duro: te ofrecemos un DVD lleno, con 7 demos, entre las que no te puedes perder GHOST RECON ADVENCED WARFIGHTER 2 o CRACKDOWN, ni los siempre divertidos de Xbox Live Arcade, que hemos decidido recopilar para que no tengas que gastar tus Microsoft Points y puedas valorarlos antes de descargarlos del Bazar de Live.

VÍDEOS Ni todo el mundo tiene acceso a Internet (sois pocos ya), ni tiene que enterarse de todos los trailers en la web... Aquí recopilamos algunos de los más espectaculares.

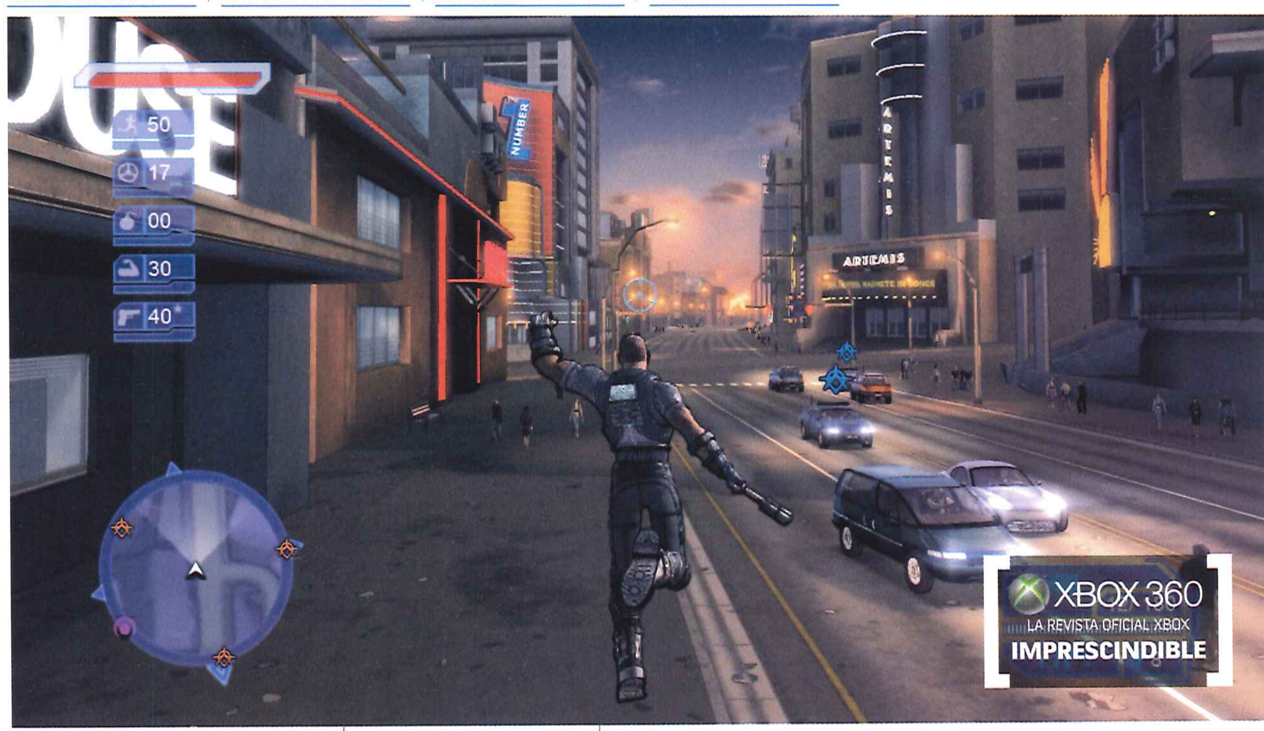
REVIEWS Y AVANCES Nuestros colegas ingleses analizan también y te damos acceso a sus críticas.





¡JUEGA YA! CRACKDOWN

LA DEMO, AL DETALLE
EDITOR: MICROSOFT | **DES:** REAL TIME WORLDS | **JUG. DEMO:** 1 | **XBOX LIVE:** SÍ

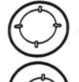


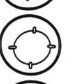


EL CRIMEN LLEGA A LÍMITES insospechados y la única esperanza que le queda a Pacific City es que los nuevos policías genéticamente mejorados consigan acabar con toda la corrupción que corrompe la ciudad. En esta extraordinaria demo tendremos el camino abierto para explorar toda la ciudad e intentar vencer a cualquiera de los 21 jefes enemigos del juego completo. Las únicas limitaciones que existen son las marcadas por nuestra evolución física y por el tiempo de la demo. Treinta minutos a partir de que alcancemos el segundo nivel de habilidad en alguna de nuestras características. Además, permite que un amigo nuestro se una a la partida a través de Xbox Live, con lo que el interés y tiempo que dedicaremos a esta versión de demostración es claramente superior a cualquier otra. Y si a eso le sumamos lo adictivo de ***Crackdown***, ¿Qué más podríamos pedir?

Controles

Salta de cornisa en cornisa y dispara sin parar

 APUNTAR

 MOVERSE/ AGACHARSE

 MIRA DE FRANCOTIRADOR

 SALTO

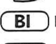
 PATADA

 CAMBIAR DE ARMA

 ENTRAR EN VEHÍCULOS

 FIJAR OBJETIVO

 DISPARAR

 RECARGAR

 GRANADA

Lo mejor

Libertad total, una ciudad inmensa, superpoderes crecientes, disparos a tutiplén... No se puede pedir más por menos.

CONSÍGUELAS TODAS
Una de las tareas opcionales es encontrar los 500 orbes verdes. Cada una será un reto en sí mismo y harán más hábil a nuestro policía.



UN DÍA EN LAS CARRERAS
Los señalizadores de color morado indican el punto de inicio de una carrera cronometrada. Otra de las misiones opcionales de *Crackdown*.



SALTA QUE TE SALTA
Por último, las columnas verdes son el comienzo de carreras contra el tiempo por los tejados. Algunas no son nada fáciles de superar, empléate a fondo.





¡JUEGA YA! GRAW2

LA DEMO, AL DETALLE

EDITOR: UBISOFT | **DES:** UBISFOT | **JUG. DEMO:** 1 | **XBOX LIVE:** NO

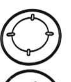


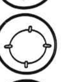


EL DEBER LLAMA DE NUEVO A la puerta del equipo Ghost y esta vez hay mucho más en juego que la seguridad de un país extranjero. Los terroristas están tan cerca de las fronteras de EEUU que podemos oler su desodorante y eso es algo que no podemos permitir. Métete de nuevo en la piel de Scott Mitchell, comandando a este escuadrón en la primera misión del juego, y aprende las nuevas características que presenta, como son la inclusión de vehículos y su control directo, la presencia de un médico en nuestro equipo o el Cross-com 2.0. Pero aun con todas estas mejoras, la seguridad de nuestra nación sigue dependiendo completamente de nuestra puntería y saber hacer. Y es que por mucho que se empeñen en decir lo contrario, la guerra se gana disponiendo de buenos soldados. ¿Crees que darás la talla?

Controles

Domina la situación y acaba con tu enemigo.

 VISTA

 MOVERSE/POSTURA

 ÓRDENES/ CROSSCOM

  MODIFICAR FUEGO/ RECARGAR

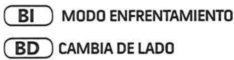
 CAMBIAR ARMA

 CAMBIAR VISIÓN

Y ACCIÓN

 APUNTAR

 DISPARAR

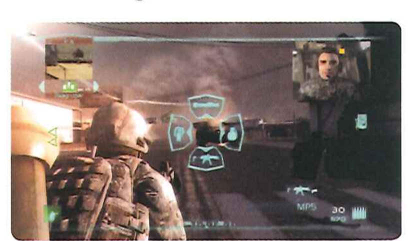
 BI MODO ENFRENTAMIENTO

BD CAMBIA DE LADO

Lo mejor

Vuelve el juego que revolucionó Xbox 360, lleno de novedades y muchísima metralla para los enemigos de la libertad.

USA LOS GADGETS
Las ayudas tecnológicas están para hacernos la vida más fácil. No dejes de usar el Cross-com ni la mula para hacerte las cosas más fáciles.



CON LA CABEZA BAJA
Para acabar la misión debemos hacer uso de las coberturas e intentar atacar sólo cuando nuestra vida no corra peligro.



CUIDA DE LOS TUYOS
La adición de la clase médica permite resucitar a los compañeros caídos en combate. Usa sus habilidades sabiamente, son limitadas.





¡JUEGA YA!
DEF JAM: ICON



LA DEMO, AL DETALLE

EDITOR: EA | **DES:** EA BIG | **JUG. DEMO:** 1-2 | **XBOX LIVE:** NO

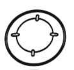


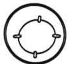
XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL XBOX **EN EL DVD**

UN PAR DE PERSONAS EN PLENA calle pegándose "galletas" no es una gran noticia. Pero si a esto añadimos una música de infarto, que interacciona con los escenarios y potencia a los contendientes, podría empezar a parecer algo interesante. Esta es la propuesta de Electronic Arts: ponernos en la piel de uno de los dos raperos disponibles en la demo, Big Boi o T.I. y emprenderla a puñetazos contra nuestro rival, en medio de una estación de servicio que explota y reconstruye al ritmo del rap que escuchamos de fondo. Y si además le ponemos unas gotitas de espectacularidad, gracias al extraordinario motor gráfico que luce, obtenemos como resultado ***Def Jam: Icon***, un juego capaz de no dejar a nadie indiferente. Sólo queda sacar tus platos de DJ y empezar a calentar las muñecas ante el duelo que se prepara.

Controles

Pega más fuerte y más rápido que tu rival

 CONTROLES DIRECCIONALES

 MOVERSE

 AGARRES

 PUÑETAZO BAJO FLOJO

 PUÑETAZO BAJO FUERTE

 PUÑETAZO ALTO FLOJO

 PUÑETAZO ALTO FUERTE

 CONTROLES DJ

 MODIFICADOR DEFENSIVO

 BI BURLA

BD BURLA

Lo mejor

La interacción con el entorno como nunca la habías visto. Ponlo de tu parte y úsalo contra tus enemigos.

LAS LLAVES
Las llaves en *Def Jam: Icon* son de lo más espectacular. Para realizarlas debemos pulsar arriba, en el stick analógico derecho y una vez hemos agarrado al rival dar una de las direcciones de la cruceta.



CUIDADO CON EL ESCENARIO
Si logramos poner al escenario de nuestra parte, el enemigo sufrirá la furia del lavadero de coches, de un dependiente armado con un extintor e incluso del ataque de un surtidor de combustible en llamas.



DOMINA LOS MOVIMIENTOS
La clave para ganar las peleas está en luchar al ritmo de la música. Pulsando el gatillo izquierdo, controlamos unos platos de DJ que nos permitirán cambiar de canción, rebobinar o scratchear el disco.





¡JUEGA YA!
BATTLESTATIONS: MIDWAY

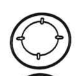
LA DEMO, AL DETALLE
EDITOR: PROEIN | **DES:** EIDOS STUDIOS | **JUG. DEMO:** 2-8 | **XBOX LIVE:** SÍ

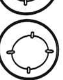




HEMOS SIDO SOLDADOS Y CONTROLADO decenas de vehículos en la segunda guerra mundial. Pero en Xbox 360 no habíamos tenido oportunidad de ponernos a los mandos de una flota completa de aviones o barcos. Eso es lo que nos propone este ***Battlestations: Midway***. Liderar cada una de las más grandes batallas que tuvieron lugar en el océano Pacífico durante el mencionado conflicto. Aunque, para esta ocasión, lo que tendremos que hacer es unirnos a una batalla a través de Xbox Live para determinar el resultado de un enfrentamiento entre japoneses y norteamericanos. Hasta 8 jugadores tomarán parte en cada partida, 4 por bando, y vencerá el último que quede con unidades en funcionamiento. Hay que recordar que no somos un avión ni un barco: somos el comandante de la flota y, como tal, no morimos con nuestras unidades.

Controles
Domina tierra, mar y aire para ganar la guerra


CÁMARA


VELOCIDAD/GIRO


CAMBIAR DE UNIDAD


A OBJETIVO


B CAMBIAR DE OBJETIVO

X ÓRDENES


Y ZOOM


GI CAMBIAR DE ARMA/ BOMBARDEAR


GD DISPARAR


BI REPARACIÓN

BD CUBIERTA

Lo mejor
Disfruta de la sensación de tener a tus órdenes a todo un ejército de precisas máquinas de guerra y acaba con los enemigos.

ATENTO A LOS MANDOS
Cada vehículo tiene sus sutilezas de control. Con los aviones la libertad de movimientos es mayor, pero con los destructores su resistencia a los ataques compensa su falta de agilidad.



BAJO DEL MAR
Usa el periscopio para hacer zoom sobre objetivos en la superficie mientras te escondes en tu submarino. Recuerda que no son visibles en el sonar, pero vulnerables si están demasiado tiempo bajo el agua.



CUIDA DE TU MÁQUINA
En los barcos podremos localizar los desperfectos en determinadas partes de nuestro buque. El siguiente paso será arreglarlos antes de que su pesado armazón metálico se llene de agua y nos hunda.





¡JUEGA YA! SMALL ARMS

LA DEMO, AL DETALLE

EDI: BAZAR | **DES:** GASTRONAUT | **JUG. DEMO:** 1-4 | **XBOX LIVE:** NO

Lo mejor

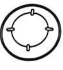
NO TE PARES
Si te quedas quieto eres animal muerto. El mejor truco es conocer el escenario y los puntos de reaparición de las armas y la comida y no parar de moverse entre ellos.

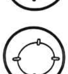


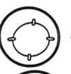
Controles

Lara siempre tiene sorpresas en su control

XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL XBOX EN EL DVD


CONTROL DE PERSONAJES


APUNTAR




CONTROL DE PERSONAJES


A SALTO

B GOLPEAR

X GOLPEAR

Y CORRER


GI ATAQUE SECUNDARIO


GD ATAQUE PRINCIPAL


BI SALTO


BD SALTO





¿A ALGUIEN LE SUENA ***SUPER SMASH BROS***? Algo tan simple como meter a cuatro personajes en un campo de batalla bidimensional y desperdigar armas por él. Tan simple como eso, pero tan adictivo como pocos. Un concepto de juego que ha perdurado en el tiempo y que ahora llega a la consola de Microsoft de la mejor de las formas posibles.

¡JUEGA YA! HEAVY WEAPON: ATOMIC TANK



XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL XBOX EN EL DVD

EDITOR: BAZAR
DES: POP CAP GAMES
JUG. DEMO: 1-4
XBOX LIVE: NO



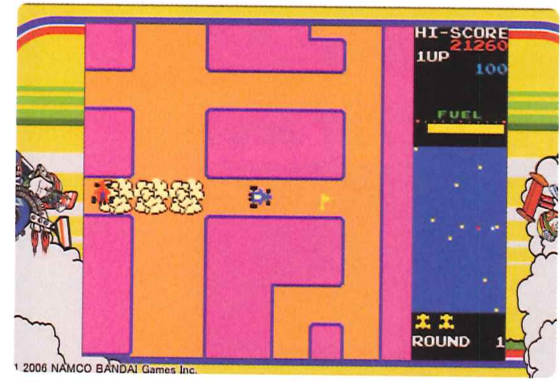
¿GASTABAN MONEDAS y monedas en las máquinas del bar? Estás de suerte. Si eres nuevo, tienes que probarlo. Tan fácil como acabar con todo lo que se mueve en pantallas de desplazamiento lateral, pero tan complicado que te conseguirá picar hasta acabar el último de sus 19 niveles del juego principal.

¡JUEGA YA! NEW RALLY X



XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL XBOX EN EL DVD

EDITOR: NAMCO
DES: NAMCO BANDAI
JUG. DEMO: 1
XBOX LIVE: NO



© 2006 NAMCO BANDAI Games Inc.

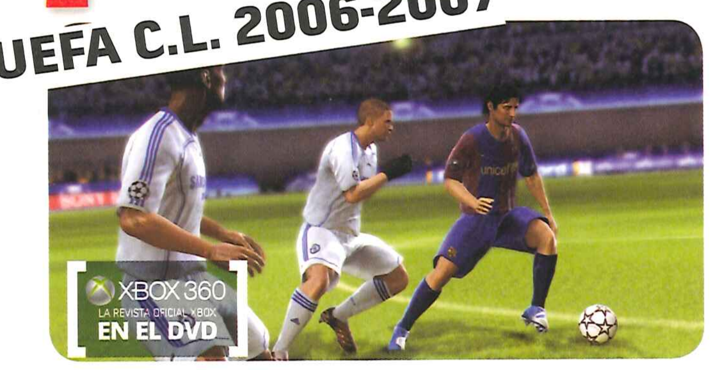
OTRO DE ESOS JUEGOS QUE SÓLO RECUERDAN los que tienen más pelo en las piernas y brazos que en lo alto de sus cabezas. Además, se trata de uno de esos "no tan famosos" clásicos. Aún así, merece la pena probar un juego que en su día resultó algo bastante innovador y divertido. Los tiempos cambian y a veces recordar es divertido.

EN EL PRÓXIMO NÚMERO

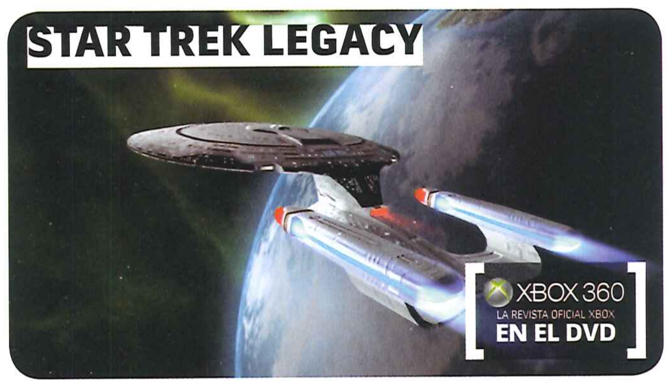


¡6 DEMOS!

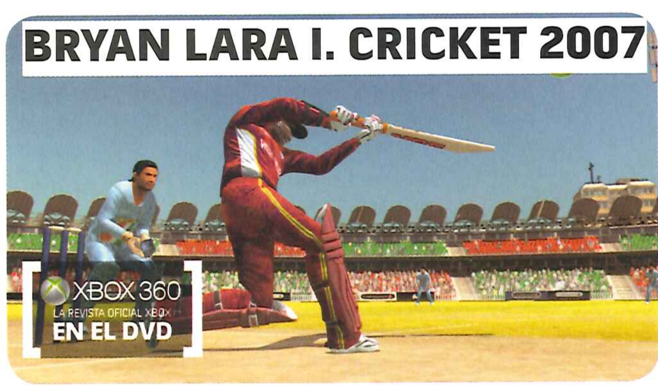
UEFA C.L. 2006-2007



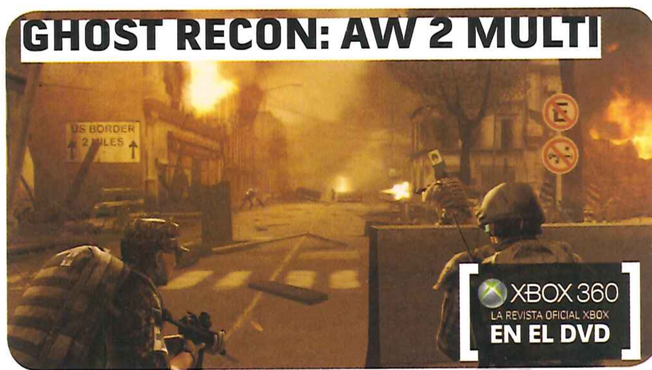
STAR TREK LEGACY



BRYAN LARA I. CRICKET 2007



GHOST RECON: AW 2 MULTI



A LA VENTA
JUNIO


Acer AT2605 DTV
Innovación visual
acer
ACER AT2605-DTV
Y
XBOX360
LA PAREJA PERFECTA
ESTILO Y TECNOLOGÍA
Su pantalla en negro intenso, acabado metálico y líneas esculpidas ofrecen una excelente sofisticación a su entorno de visión.
VANGUARDISTA
Dos sintonizadores integrados, analógico y digital, la Guía electrónica de programas integrada y la solución Empowering Technology.
CONECTIVIDAD FLUIDA
Se conecta sin problemas en los sistemas de entretenimiento doméstico más avanzados y ofrece unos vibrantes efectos sonoros a través de sus altavoces estéreo integrados.
acer

Dani Pedrosa y Hero Muesly



"Con Hero Muesly vas a ir como una moto."

La fórmula de la energía.
La única barrita con 7 cereales.
Haz como nuestro gran campeón.
Toma energía sin parar.

Y ahora con Dani Pedrosa, gana premios sin parar: **Puedes conseguir una de las 10 entradas para dos personas para ver en directo el Campeonato de Moto GP en Valencia y conocer a Dani Pedrosa.** Además hay otros premios de campeonato: Scooters Honda 100 Lead, los Cascos Arai exclusivos y las Chaquetas moteras de Dani Pedrosa y Cascos Jet Honda.

REGALO SEGURO A LAS PRIMERAS 100 CARTAS: Gratis gorras oficiales de Dani Pedrosa. Tienes mucho por ganar ¿te lo vas a perder?



Los campeones de la energía


Más información en www.heromuesly.com. Bases depositadas ante notario. Único sorteo el 22.10.07